

15F
BANZZAI - N°16
Numéro spécial

Novembre 93

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

N°16

BANZZAI

15F
AVEC SES 2 CADEAUX

l'un des
deux
tatouages

DRAGON BALL Z

+

le giga
poster

Le magazine des consoles Nintendo avec ses tatouages



ALIEN 3

Le frisson sur
Super Nintendo !

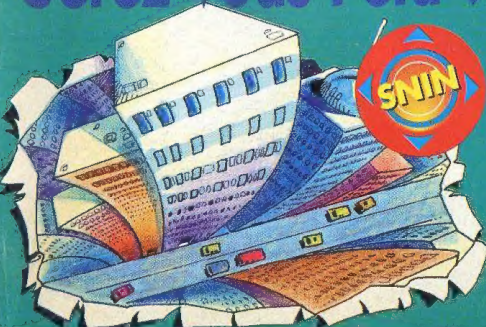
SUPER MARIO ALL STARS

Le
meilleur
de
Nintendo !



SIM CITY

Serez-vous l'élus ?



STREET FIGHTER II TURBO



Capcom frappe très fort !

EXCLUSIF !

En avant-
première, les
nouvelles
techniques
ultimes de Ryu
sur Street Fighter
2 Turbo !

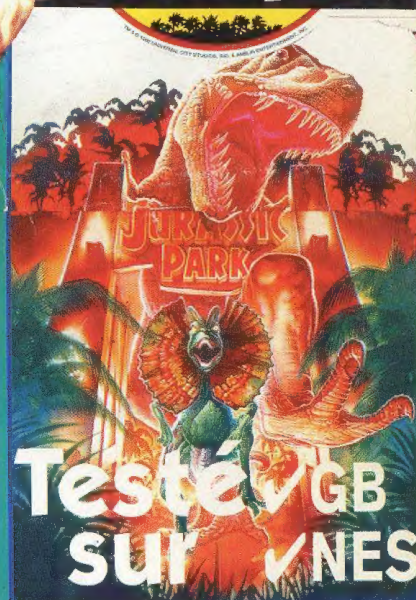


YOSHI'S COOKIE

Le meilleur jeu N°16
sur Nes ?

Novembre 93

JURASSIC PARK



Testé ✓ GB
SUR ✓ NES

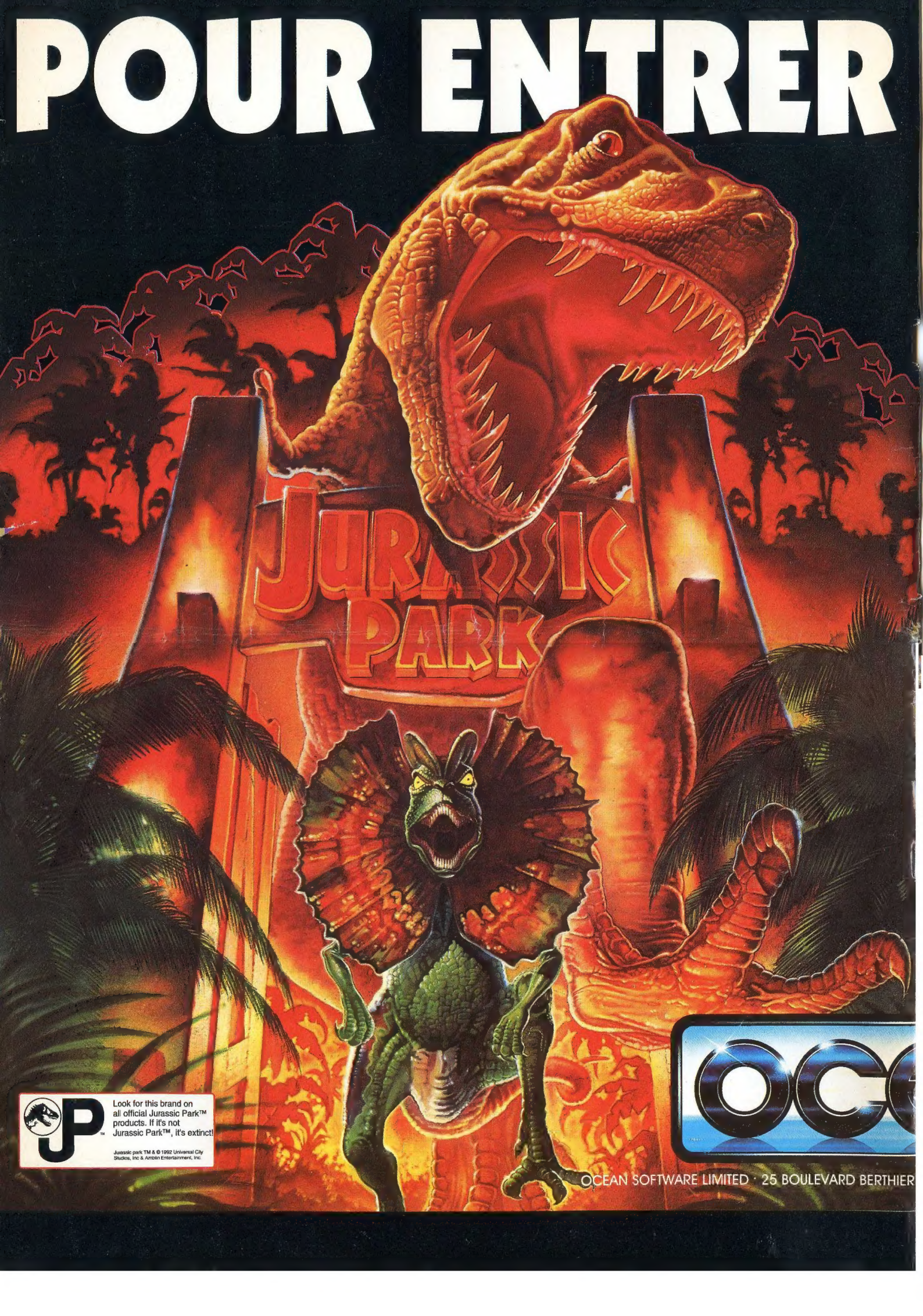


Ludi Games en fête !

M4485 - 16 - 15,00 F



Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 \$
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22,50 FF



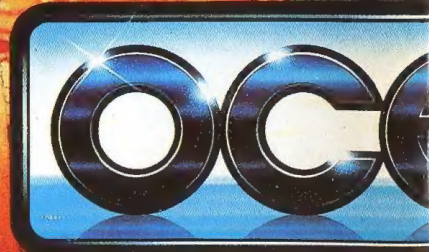
POUR ENTRER

JURASSIC
PARK



Look for this brand on
all official Jurassic Park™
products. If it's not
Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic park TM & © 1992 Universal City
Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.



OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES



TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM
GAME BOY

75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

NUMERO 16 - NOVEMBRE 1993



Ça y est, les cartables sont bien rodés depuis un mois de service... Alors on reprend un rythme de croisière sans pour autant s'endormir. Et les éditeurs ne chôment pas non plus. Résultat : des tests énormes pour la sortie de cartouches colossales... Street Fighter 2 Turbo (tout est dans le turbo), Jurassic Park (tout est dans le dino) et la sortie de Super Mario All Stars (tout est dans le tuyau), une compilation pour tous ceux qui avaient raté les 4 megahits du plombier diabolique ! Avec Ludi Games qui reprend la distribution de Sunsoft, ça bouge, ça remue... La baston est toujours de mise sur console avec Fighting Spirit, mais les musclés du neurone ne sont pas oubliés avec Yoshi's Cookie et le fabuleux Sim City qui se décide enfin à sortir des micros. Pour les plus espiègles, Denis la Malice. Pour les décorateurs en herbe, le maxi poster de Jurassic Park, le film/jeu/événement de l'année (de la décennie ?) pour la chambre et les tatouages Dragon Ball Z pour les bras. Et pour tous, 56 pages d'infos et le 3615 Konsol pour des bidouilles par centaines... Quand je vous dis que tout le monde s'aïte !

BANZZAI

4 NEWS 14 LES TESTS DU MOIS

Mario All Star (Super Nintendo),

Denis la Malice (Super Nintendo),
Street Fighter II Turbo (Super Nintendo),
Alien 3 (Super Nintendo), Fighting Spirit (Super Nintendo),
Sim City (Super Nintendo),
Spiderman & X Men (Super Nintendo),
Jurassic Park (Nes & Game Boy),
Megaman 4 (Nes), Yoshi's Cookies (Nes),
Robin Hood (Game Boy)

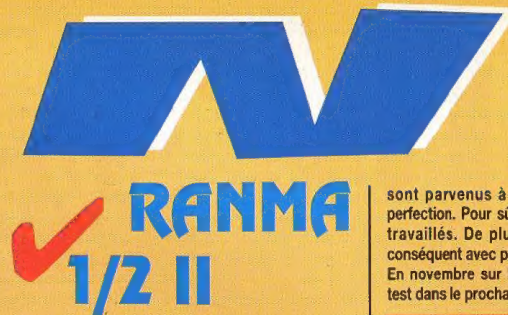
46 LES PETITES ANNONCES

AU DOS DU POSTER :

Le courrier, les bidouilles, les techniques ultimes SF 2 turbo



Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bonhommes qui tirent à la corde et deux prix en dessous. Ça veut dire quoi ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de gauche que de celui de droite. Un exemple et on n'en parle plus : 450-550 pour les bornes et le prix est d'environ 480 F. Voilà, c'est fait...



Ranma c'est de la baston à la sauce "Street". Graphiquement assez marrant, c'est une sorte de parodie (c'est le moins qu'on puisse dire !). Les actions de combat, hilarantes, sentent bon le "cartoon". Les combattants sortent de leurs poches des maillets ou des pancartes et personne ne s'étonne... Vous avez le choix entre 10 personnages plus ou moins réalistes, de Ranma au gros koala. Bien sûr, les coups secrets sont au rendez-vous. Bref, on y trouve tous les ingrédients des bons jeux de baston avec en plus une pointe d'humour bien venue. Sortie annoncée pour début novembre.



MISTER NUTZ

Si vous aimez les jeux de plates-formes hauts en couleurs, le petit écureuil de Mister Nutz vous comblera d'aise et vous fera sortir les miettes des orbites. Sans être novateur sur le plan technique, les graphistes ont néanmoins monté très haut la barre et



sont parvenus à un résultat qui fleurit avec la perfection. Pour sûr, les dégradés et les décors sont travaillés. De plus les tableaux sont en nombre conséquent avec pleins de boss tout partout ! En novembre sur la 16 bits de Nintendo et donc en test dans le prochain numéro.



RUN SABER

Voici un soft qui va faire plaisir aux passionnés des jeux d'arcade/action. En effet, Run Saber reprend le même système de jeu que Strider, le personnage peut s'accrocher à l'aide de ses mains aux murs et sur les diverses plates-formes qui jalonnent les nombreux stages. A chaque niveau, un certain nombre d'ennemis vous attend : aliens, abeilles, aigles, mutants avec bien sûr le classique boss de fin de niveau. Sachez par exemple qu'il y a un effet de rotation en mode 7 assez impressionnant pour le premier boss. Je ne vous en dis pas plus si ce n'est que vous disposez d'un sabre dont la puissance peut s'accroître en récupérant des bonus, et d'un coup particulier en nombre limité. Les décors sont variés (graphiquement c'est sympa !). On avance tantôt à l'horizontal, tantôt à la verticale. La musique sans être originale convient tout à fait au style du jeu. Vous en saurez plus le mois prochain.



BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Damien Lebige, David Taborda, Lionel Vilner, Michaël Valensi, Louis Houng - **RÉDACTEURS GRAPHISTES :** Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Infographie vidéo : Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebige, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gross - **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :** Thierry Pierre - **PUBLICITÉ :** Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Rumpel - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - **FABRICATION :** Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - **DIFFUSION, VENTES :** Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - Tarif abonnement France : 6 numéros / 115 francs - **PROMOTION :** Responsable : Véronique Gardy - **TELEMATIQUE :** Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - **COMPTABILITÉ :** Chef Comptable : Leila Athabab assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - **ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée de Janick Brohan - **DIRECTION EDITORIALE :** Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION :** Imprimerie de Massy - Jean Didier - Banzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 3^{ème} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658
 La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. Crédit photo et Copyright : Nintendo Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd. - Couverture : Dragon Ball Z. © 1993 Bandai. - Visuel extrait du jeu Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox © LIN - visuel extrait du jeu Street Fighter 2 Turbo © Capcom - visuel extrait du jeu Sim City © Nintendo - visuel extrait du jeu Jurassic Park TM © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. - visuel extrait du jeu Yoshi's Cookies © Nintendo - visuel extrait de la gamme Ludi Games © Ludi Games - visuel extrait du jeu Super Mario All Star © Nintendo
 Ce numéro comporte 48 pages + un encart jeté de 8 pages contenant des extraits visuels des jeux Mario Bros © Nintendo & Spiderman & The X Men © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc.

✓ THE LAWN MOWER MAN

Adapté du film "Le Cobaye", ce soft vous met dans la peau du Dr. Angelo à la poursuite de son cobaye Jobe, un simple d'esprit, qui à l'aide de la réalité virtuelle est devenu un être surhumain (les jeux vidéos rendraient-ils intelligents ?). Cinq styles de jeu caractérisent ce soft avec en particulier des scènes cinématiques et d'autres en 3D s'il vous plaît ! Des graphismes en mode 7 et des "digits" vocales sont inclus dans ce jeu qui vous emmènera à travers 12 mondes virtuels pleins de mystères. Plus d'informations le mois prochain !



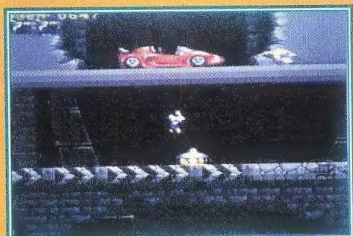
✓ THE CHAOS ENGINE

Les Bitmap Brothers, est un groupe très apprécié des possesseurs de micro (Amiga par exemple) pour leurs excellents jeux. L'histoire est simple : le "Chaos Engine" est une machine créée par le Baron Fortescue. Initialement inoffensive, cette dernière a transformé les humains et les animaux en de véritables monstres. Vous allez pouvoir prendre la place d'un des six soldats (armés jusqu'aux dents) avec pour chacun d'eux une spécialité. Ce jeu de tir, vue de dessus, pourra se jouer à deux comme pour Gauntlet (Les nostalgiques s'en souviendront). Il semblerait que ce soit une très bonne conversion... Alors patientez jusqu'en février 94.



✓ MISSION IMPOSSIBLE 2025

Inspiré d'un vieux jeu micro, Mission Impossible 2025 vous proposera courant janvier 94 une aventure toujours aussi impossible. Vous avez le choix entre trois personnages : Tasha la gymnaste, Felix Fly le ranger, et Ram 2 le robot. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de pénétrer dans le complexe d'Elvin afin d'en explorer tous les recoins et de détruire les robots qui menacent le monde entier... L'action de jeu se déroule de profil, en deux dimensions. Ce soft, à priori très complet inclut même des scènes de shoot'hem up... Nous attendons la version finale pour vous en reparler.



Express

ANNEE RECORD !

Electronic Arts annonce un bénéfice record pour le premier trimestre de l'année 94 (je sais, vous allez me dire : "nous sommes en 93 !"). Mais que voulez-vous, la comptabilité, c'est bizarre ! La hausse est de 53% par rapport à l'année précédente pour la même période. Voilà, tout ça pour vous dire que cette boîte se porte plutôt pas mal !

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour !



Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ces produits, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15
Carrefour

63
30 Ans
de discount

Avec Carrefour
je positive!

Carrefour

NEWS

Express

SUPER STREET FIGHTER II

Au moment où vous lirez ces lignes, Super Street Fighter II sera sûrement déjà dans votre salle d'arcade favorite (sinon, faites un tour place Blanche. Vous risquez de tomber sur le vieux maître David, prêt à vous défier !). Quelles nouveautés apporte-t-il ? Pas moins de quatre nouveaux personnages avec bien sûr, pour chacun d'eux, de nouveaux décors. Ainsi Dee Jay, le roi du beat reggae vous attend sur son terrain, la Jamaïque. Thunder Hawk, lui est d'origine mexicaine. C'est un véritable monstre de plus de 160 kgs qui adore écraser ses adversaires. Fei Long connaît par cœur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est depuis longtemps passé maître dans les arts martiaux. Cammy, la petite dernière, est originaire de Grande-Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie des bérés rouges. Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun-Li. Contrairement à ce que vous pourrez



lire dans d'autres mensuels, ce jeu est "excellantissime". Capcom y a apporté tout un tas d'innovations (que seuls les aveugles remplis de préjugés n'auront pas vus), telles que de nouveaux coups, des musiques améliorées ou des digits sonores remodelées. Même les anciens décors ont été peaufinés. Bravo et merci pour ce bijou qui démontre une fois pour toutes que Capcom est le roi incontesté de l'arcade !



✓ ELECTRONIC ARTS ... AVEC DES "SI"

Les News concernant la société Electronic Arts sont à prendre au conditionnel. Pour une sombre histoire de gros sous, les relations entre Nintendo et E.A. se sont quelque peu dégradées. Quoi qu'il en soit, Electronic Arts a décidé de geler jusqu'à la fin de l'année ses sorties sur Super Nintendo.

TURN & BURN

Réalisé par les mêmes concepteurs que Super Battle Tank, ce simulateur de combat aérien vous permettra de piloter un F-14 Tomcat évoluant dans des décors en mode 7 et doté d'un arsenal conséquent : canon 50 mm, AIM-9 Sidewinder, etc. Comme dans un vrai appareil, des informations sur votre altitude ou sur les avions ennemis (ici des Mig) vous seront communiquées pendant vos missions. De plus, un radar permet au joueur de se repérer dans les aires de combats. Avec ses 16 mégas, Turn & Burn serait disponible à partir du mois de janvier prochain.

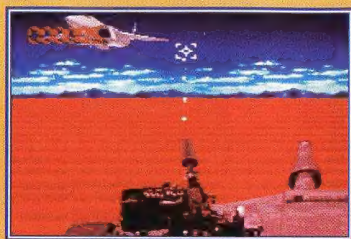


MADDEN NFL '94

Electronic Arts nous prépare une nouvelle simulation de foot américain disponible normalement pour janvier 94. 40 équipes au choix avec des rotations de 360 degrés à la pelle et l'utilisation du célèbre mode 7. A noter, la possibilité de jouer à 5 en simultané si vous vous procurez le quadrupleur de paddle (4+1). Avec en prime de nouvelles équipes et quelques 72 nouvelles tactiques d'attaque et de défense. Madden NFL '94 s'annonce d'ores et déjà comme un soft incontournable !

NHL HOCKEY 94

Electronic Arts qui a fait le bonheur des amateurs de hockey sur Megadrive sortira (peut-être) en début d'année 94, une version spéciale de NHL Hockey 94 pour la Super Nintendo. Cette version sera vraisemblablement dotée d'une douzaine d'innovations intéressantes, telles que de nouvelles scènes cinématiques, la possibilité de jouer manuellement le goal, ou mieux encore, de jouer à "une touche de palet", ce qui devrait accélérer encore plus le jeu et permettre d'effectuer des reprises de volée. Comme sur Megadrive, le quadrupleur de paddle d'E.A. rend possible les parties à 5 joueurs en simultané. E.A. qui fait décidément bien les choses, a peaufiné la bande sonore en y incluant pas moins de 70 digits. Un bien beau jeu en perspective !



SUPER BATTLE TANK 2

Après le premier (jamais sorti en Europe), voici le deuxième du nom : Super Battle Tank 2. Ce jeu de 16 mégas vous propose de tenir les commandes d'un tank, le M1A2, à travers des terrains minés où vous rencontrerez tanks, hélicoptères, jeeps... Equipé d'une caméra infrarouge, votre tank pourra même effectuer des missions de nuit. Servi par de bons graphismes et de nombreuses séquences animées telles que le lancement de missiles Scud ou Patriot, sa sortie serait prévue courant janvier 94.

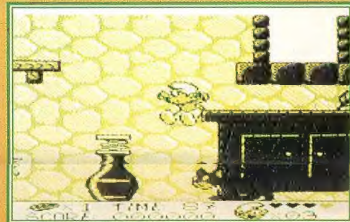
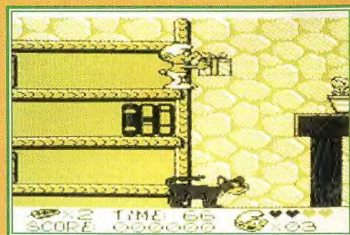
✓ TOURNOI MONDIAL SUR J. CONNORS

Organisée par les sociétés Ludi Games et Ubisoft, la finale française du tournoi sur J. Connors Tennis s'est déroulée le 1^{er} septembre dernier. Johnny Dufour est sorti victorieux des 7 autres finalistes français. C'est sur lui que reposera la lourde responsabilité de défendre les chances françaises à Los Angeles le 29 septembre prochain. La partie n'est pas gagnée d'avance car il sera confronté au champion américain ainsi qu'aux 3 autres qualifiés européens. Qu'il sorte gagnant ou perdant, il aura de toutes façons, l'immense honneur de serrer la main de champions de la petite balle jaune (à la retraite), comme Vilas, Nastase et bien sûr J. Connors. Allez Johnny, venge nous de l'élimination de la coupe Davis !



✓ LES SCHTROUMPS

Gargamel a encore fait des siennes. Il a kidnappé un paquet de Schtroumpfs mais heureusement, le schtroumpf costaud s'est porté volontaire pour partir à leur recherche. Dans ce jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel, Infogrames a su rester fidèle à l'univers des schtroumpfs. Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les schtroumpfs noirs, le cracouass, Azraël et même Gargamel ! Pour vous aider, vous trouverez sur votre chemin des cadeaux explosifs laissés par le fidèle schtroumpf farceur. Passwords et stages bonus seront au rendez-vous... nous aussi !



✓ ZOOL

Mêlant astucieusement action et aventure, Zool, le jeu de plates-formes, débarque sur Super Nintendo. Zool est une bestiole pas banale : c'est en fait une fourmi ninja qui a pour but de sortir de la N-ième dimension. Les décors se veulent complètement loufoques et y parviennent parfaitement. Pour se débarrasser des ennemis, rien de plus simple, il suffit de leur sauter sur le tête. Cette version 16 Bits s'annonce donc potentiellement comme un futur hit.



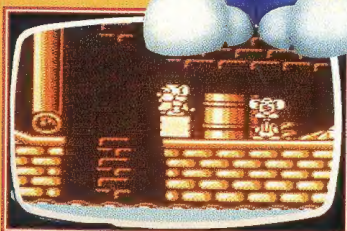
NEWS

Express

✓ FIDGETTS

Ah le rêve américain ! La famille Fidgetts a décidé de se rendre aux States pour commencer une nouvelle vie. Plaine de gaieté, la petite famille de souris se fait prendre en stop, direction le port d'embarquement. Manque de chance, les deux rejetons Itch et Scratch tombent du camion. C'est là que vous intervenez en jouant en alternance le rôle des deux fustons. Ils sont tous deux différents, l'un est

Une souris bien délinquante pour égayer la Game Boy !



petit et gros tandis que l'autre est grand et mince. Il vous faudra donc user de leurs capacités physiques ou intellectuelles



pour résoudre des énigmes et progresser à travers 7 zones si vous voulez les amener à bon port (c'est le cas de le dire !).

Plus de détails prochainement !

TROY AIKMAN SIGNATURE EDITION

Après Joe Montana et John Madden, Troy Aikman sera la troisième personnalité du Super Bowl à signer de son nom la sortie d'un jeu de foot américain.

Au programme, trois modes de jeu : coach vs coach, player vs coach, player vs player. Tradewest s'est occupé de sa réalisation et s'il fait un tabac comme ses prédécesseurs, on aura toutes les chances de le voir sortir en France courant 94 (sortie prévue fin 93 aux States).

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

LOUPE ORIENTABLE
avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy™

HAUT-PARLEURS STEREO
qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

ACCES AU BOUTON DE CONTROLE SONORE
du Game Boy™ et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE
larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™ pour GAME BOY™

- Installation simple.
- Joystick haute performance.
- Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)
- Haut-parleurs stéréo.
- Loupe lumineuse orientable.
- Accès au bouton de contrôle.
- Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.
- Compartiment cartouches de jeu.

Photos et illustrations non contractuelles

Game Boy™ est une marque déposée de Nintendo of America Inc. Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi
une gamme complète
de Joysticks
tout système...



MEGASTICK I, II, III, IV.



MEGAGRIP I, II, III, IV.



MEGAPAD I, II, III, IV.



MEGAMASTER I, II.

Saitek™

Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

NW

Express

LEMMINGS 2

Wouah, la rédaction de Banzai ne tient plus en place ! Je m'explique : Lemmings 2, le retour est prévu sur Super Nintendo pour la fin de l'année au Japon. Il va nous falloir de nouveau "manager" les troupes de petits farfadets pour leur éviter des morts violentes. La grande nouveauté : suivant les tableaux, de nouvelles fonctions font leur apparition, telles que la possibilité de voler, d'utiliser des lance-flammes ou même de nager... Nous espérons tous qu'il sortira très vite en Europe !



ACTIVISION, UN SON METALLIQUE

Activision nous prépare un beat'em up très musclé. Pour l'instant il s'appelle encore "Sword Maniac", mais son nom risque de changer pour devenir nettement plus hard, "Screaming Metal". Pourquoi changerait-il ? Tout simplement parce qu'Activision est sur le point de signer avec un groupe américain de hard-rock et qu'il devrait leur pondre une bande sonore à nous décoller les tympans. Malheureusement, l'identité du groupe ne nous a pas été révélée !



WORDTRIS

Voici un nouveau "quelquechoseTris" pour votre Super Nintendo (on ne change pas une recette qui marche). Mais cette fois-ci, il ne s'agit plus de blocks, mais de lettres (voyelles ou consonnes) qu'il faut placer soit à l'horizontale, soit à la verticale, de telle sorte à ce qu'elles forment des mots. Pour finir un niveau, il suffit de collecter un nombre suffisant de mots. Le problème, c'est que ces lettres tombent de plus en plus rapidement. Vous aurez donc intérêt à penser vite et bien. Attention, le jeu est en anglais. A réserver à ceux maîtrisant bien la langue, mais pas avant 94 !



MR TUFF

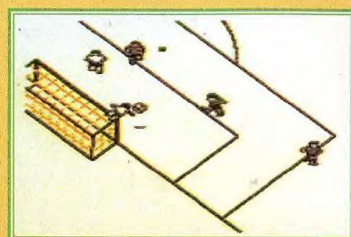
S.T.O.R.M. annonce la sortie de Mr Tuff pour le deuxième semestre 94. Le scénario est simple, Tuff est en fait un robot nettoyeur de planètes infestées de vilains robots. L'éditeur annonce un jeu de plates-formes très original avec tout plein d'animations du sprite principal. On attend avec impatience une pré-version.



GOAL

Jaleco a dans l'idée de nous soulager de nos économies. Comment vont-ils s'y prendre ? Facile, en proposant à la foule en délire une simulation de football sur Game Boy qui tient franchement bien la route, tout simplement ! Tout a été prévu pour satisfaire les plus pointilleux, des passwords aux tactiques en passant par l'entraînement et aux pénalités ou encore la possibilité de jouer à deux (à condition tout de même d'avoir deux G.B.). Et pour parachever le tout, l'action se déroule en 3D isométrique...

De quoi se plaint-on ? Ben, de rien justement !

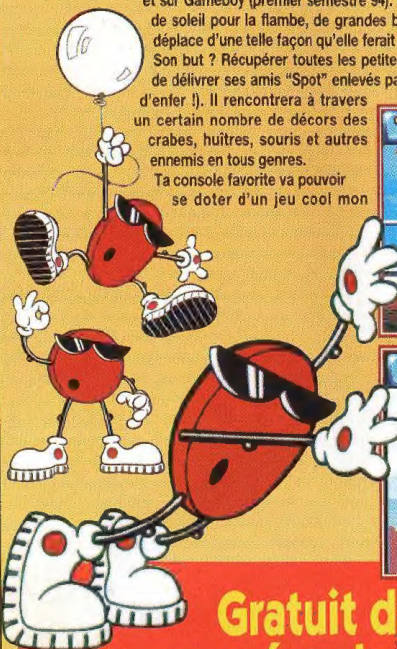


COOL SPOT

Sorti en premier lieu sur Megadrive, Cool Spot débarque joyeusement sur Super Nintendo (en décembre) et sur Gameboy (premier semestre 94). La pastille que vous allez incarner porte des lunettes de soleil pour la flambe, de grandes baskets pour une meilleure adhérence au sol et se déplace d'une telle façon qu'elle ferait craquer toutes les filles.

Son but ? Récupérer toutes les petites pastilles rouges qu'elle trouve sur son chemin afin de délivrer ses amis "Spot" enlevés par un sale gars nommé Wild Wicked Willy Will (le nom d'enfer !). Il rencontrera à travers un certain nombre de décors des crabes, huitres, souris et autres ennemis en tous genres.

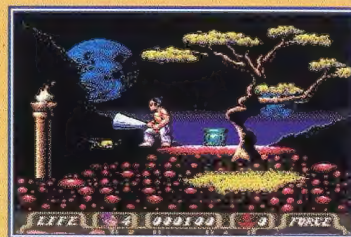
Ta console favorite va pouvoir se doter d'un jeu cool mon



Gratuit dans le prochain numéro de Banzai, trois "magnet" au choix (figurine magnétique) du personnage Cool Spot ! A ne pas rater !!

FIRST SAMURAI

D'abord développé pour les supports micros, Kemco a pris en charge son adaptation sur Super Nintendo. Cette conversion est d'ailleurs très fidèle à



l'original. Si vous ne connaissez pas encore First Samurai, sachez que ce jeu de plates-formes d'aspect pourtant très classique nécessite une bonne tranche de réflexion pour se sortir de chacun des niveaux. Graphismes et musiques sont à la hauteur...

Un jeu qui tient donc la route !

MIGHT AND MAGIC 2

Qui ne connaît pas Might and Magic ? Il fait parti des premiers jeux de rôle ayant vu le jour sur micros. Cette saga étant devenue ce qu'elle est, c'est à dire un standard du genre, on ne peut que se réjouir de l'adaptation sur Super Nintendo du deuxième volet de la série.

En ce qui concerne l'ergonomie de jeu, pas de différences notables avec la première version : les déplacements s'effectuent toujours case par case avec une vue en perspective. De nombreuses quêtes seront évidemment au rendez-vous... Je ne vous cache pas que l'espérance de vie de Might and Magic est quasiment illimitée !



NEWS

✓ LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

L.A.C., une simulation qui décoiffe...



Développé en premier sur micro sous le nom de Crazy Car 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympas. Vous pouvez jouer de 3 manières différentes selon votre humeur du moment. En duel (à deux joueurs), tout seul comme un grand avec pour seul adversaire le chrono, ou une fois encore à deux mais avec le superscope (un dirige la voiture pendant que l'autre cartonne les voitures qui osent vous précéder). "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices... On attend avec impatience.



STREET BIENTOT DANS LES SALLES OBSCURES !

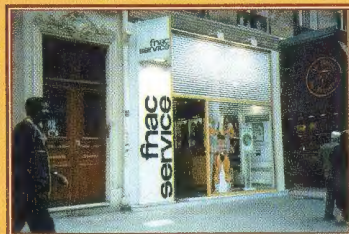
Après son fabuleux succès sur arcade et sur consoles, Street Fighter II le film est annoncé. Produit par Edward R. Pressman Film Corp. et Capcom, sa sortie est prévue pour le premier semestre 94 aux Etats-Unis. L'histoire, inspirée du jeu, n'est évidemment pas très compliquée : face au crime organisé (divers terroristes, kidnappeurs et revendeurs de drogue...), une confrérie composée des meilleurs guerriers mondiaux s'est mobilisée. Leur but : remettre un peu d'ordre dans tout ce fourbi à grands coups de "Ha Do Ken". Ça promet !

✓ FNAC SERVICE

Comme chacun le sait, les Fnac services sont axés principalement sur les travaux photos. Et bien plus maintenant ! Désormais on y trouvera aussi une sélection des meilleurs jeux vidéo sur Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear. Pour l'instant, seuls deux magasins proposent ce service, à Paris au 129 av. Victor Hugo dans le 16ème arrondissement (tel. : 47-27-58-77), et à St-Germain en Laye au 18/20 rue des Louviers (tel. : 39-73-42-12). Les horaires



d'ouverture sont du mardi au samedi de 09H00 à 12H30 et de 14H00 à 19H00. Allez-y faire un tour, il paraîtrait que des cadeaux vous attendent !



3^{EME} SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPEEN

INCONTOURNABLE, VOUS PROJETE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3^{ME} MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC...

CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.

VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU 24 AU 28 NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993

PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIÉ DE SUPERGAMES 93 EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.

JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

☐ "Formule Journée" à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
☐ "Formule Non-Stop" pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur SUPERGAMES pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON RÈGLEMENT DE F par chèque bancaire à l'ordre de SHOWAY.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

(Pour la "Formule Non-Stop" adresser un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité).

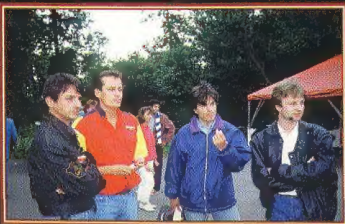
BZ 10

NEWS

Express

FORMULE FORD

A l'occasion de la sortie de F1 Pole Position (cf. test du jeu dans le précédent Banzai), la société Ludi Games invita tous les journalistes de la presse spécialisée à une séance de conduite sur Formule Ford aux alentours du circuit de Montlhéry. Tous les rédacteurs en chef des différents magazines ont répondu présents et ont pu s'affronter toute l'après-midi (sous l'œil vigilant du patron de l'école de conduite) pour terminer la journée en beauté autour d'une collation. A noter la sortie de route d'un membre de l'équipe de Ludi Games (sans doute impressionné par le bolide : 110 chevaux pour 400 kilos !) sans gravité ! Voilà un lancement de produit des plus réussis. On y retourne quand vous voulez... vraiment quand vous voulez... nous on est libre...



Admirez le regard vif et alerte de notre rédacteur en chef adoré après l'effort ! Ah le saligaud, il ne perd pas une occasion de faire de sympathiques rencontres !

✓ SONY DANS LA NEBULEUSE DES JEUX VIDEO

CLIFFHANGER

A peine arrivé dans l'univers impitoyable des jeux vidéo, Sony, le géant de l'électronique grand public, frappe tout de suite très fort avec l'acquisition de la licence de Cliffhanger. Le dernier film de Stallone actuellement dans vos salles de cinéma (depuis le 6 Octobre) vous emmènera loin, très loin de la terre ferme dans des montages abruptes. Le jeu quant à lui est un classique beat'hem up avec quelques bonnes idées comme par exemple la scène de la fuite dans une avalanche. La réalisation est plus que correcte. Au bout du compte, un bol d'air frais et de l'action à l'état pur en perspective !

FLASHBACK

Flashback fait assurément parti des meilleurs jeux, consoles et micros confondus. Tout ça pour dire que l'on est très content de le voir débarquer sur la 16 Bits de Nintendo. Sony s'est occupé de la conversion et vous ne serez pas déçu du résultat. Graphiquement, pas de différences notables avec la version megadrive. Par contre, sur le plan sonore, Sony a mis les bouchées doubles en incluant pas mal de nouvelles digites. Le résultat est tout simplement excellent. C'est à mon avis la meilleure version du moment. A acheter absolument dès sa sortie, vers la fin de l'année.

SKYBLAZER

Ce troisième titre de chez Sony est une nouveauté, totalement inconnu de tous, reprenant le personnage de Hook. Il s'agit d'un jeu d'arcade/action fort sympathique à la réalisation somptueuse. La cartouche inclue différentes phases de jeu utilisant chacune les



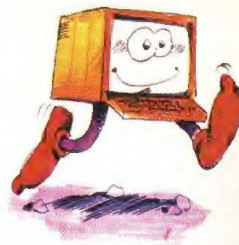
capacités de la Super Nintendo. Un niveau proposera des décors de fond d'une beauté fatale, un autre se déroulera entièrement au milieu de déformations du plus bel effet tandis que la scène de déplacement d'un lieu à l'autre de la carte se fait en vraie 3D bitmap à la manière de Pilotwings. Je pourrais également développer plus avant cette news en vous parlant des diverses armes, magies et possibilités du héros mais il

faut bien en garder un peu sous le pied pour le test. Rendez-vous le mois prochain donc !

NOUVEAU ! SUR LE 3615 KONSOL

DANS LA RUBRIQUE "TRUCS & ASTUCES" DÉCOUVREZ

● DES CENTAINES DE TIPS INÉDITS ET VÉRIFIÉS SUR CONSOLES NINTENDO ● ET EN CADEAU BONUS, DES CODES ACTION REPLAY PRO ET GAME GENIE EN QUANTITÉ ILLIMITÉE.



TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM & LA GAME GEAR ?

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N14 - OCTOBRE 93 - MAGAZINE GRAND FORMAT

TEST : ALADDIN, THUNDER HAWK, STREET FIGHTER 2', BART'S NIGHTMARE, JURASSIC PARK, BASEBALL 2020, COLLEGE FOOTBALL, POPULOUS 2, WIMBLEDON TENNIS, TECHNOCLASH, ULTIMATE SOCCER, WONDERBOY 5, CHUCK ROCK 2, WOLFCHILD, MORTAL KOMBAT, ECCO THE DOLPHIN.

BIDOUILLES : DES DIZAINES DE TRUCS & ASTUCES CHAQUE MOIS !

A NE PAS RATER, LES "CARTES COLLECTORS" ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE AVEC UNE SÉRIE SPÉCIALE SUR LES DINOSAURES. EN CADEAU, LES TATOOS DE BURSIV !



N°1 SPORT GAMES

TECMO NBA BASKETBALL



SUPER
GOAL!
FPO

INTERNATIONAL
TENNIS TOUR



INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

Participez à l'International Tennis Tour et mettez en pratique votre passion du tennis. Vous avez 20 000 \$ pour votre inscription et votre billet d'avion. Partez disputer des matchs dans le monde entier où chaque tournoi a ses caractéristiques : coûts, surface, type de rencontre et durée. Plus vous gagnez de matchs, plus vous touchez d'argent et pouvez voyager loin.

SNES (sortie octobre)

NBA BASKETBALL :

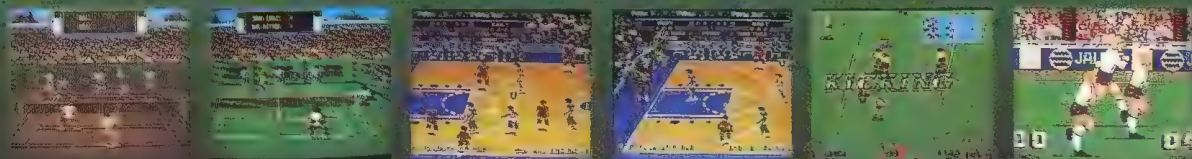
Parmi l'une des 27 équipes de basket-ball de la NBA, vous pourrez pinger dans un tournoi américain votre équipe en choisissant un des trois modes de jeux proposés : Preseason (match unique), Season Game (saison entière) et All-Star (équipes des meilleurs joueurs). Vous pourrez, sous les encouragements du public, vous entraîner aux ordres, tirs, feintes, smacks et vous transformer en "Magic Johnson" tout en respectant scrupuleusement les règles. Car... l'arbitre veille !

SNES, NES, GAME BOY

GOAL :

Votre rêve est de participer à la Coupe du Monde de Football ? De vous glisser dans la peau d'un Maradona, Pele, Lineker ou Matthaus ? Alors branchez vite Super Goal sur votre Super Nintendo et disputez des matchs captivants contre plusieurs concurrents pour réaliser votre rêve : remporter la Coupe du Monde !

SNES, NES, GAME BOY



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "SOS NINTENDO" (1) 34 64 77 55

BANDAI

GAME BOY

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



JALECO



TECMO

LUDI GAMES : ACTION !



Paula, la responsable du service marketing, est une jeune femme dynamique et souriante. Elle est en contact permanent avec l'éditeur. Et puis, si Ludi distribue les produits de plusieurs éditeurs, ce n'est pas pour tout distribuer, mais seulement le meilleur. C'est également là qu'intervient le chef de produit. Vous comprenez pourquoi elles ne sont pas faciles à trouver ?

trouve et les accords avec l'éditeur signés, vrai travail commence... Vérifier les traductions en français du manuel (et souvent du jeu), monter des opérations marketing et mettre en valeur les jeux. Ainsi, pour la version Super Nintendo de Kick Off, leur premier produit, les petits rusés de Ludi n'ont pas hésité à faire sponsoriser le jeu par JPP ! Et ce fût le succès immédiat ! Fort de cette expérience, l'équipe

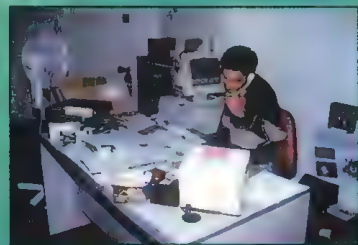
produits les plus prestigieux et les plus gauches.



Mais qui sont ses français si dynamiques ? La tête de Ludi se trouve Gérard Guillemot, qui poursuit les éditeurs à travers le monde pour trouver les merveilles du genre. Vous ne le verrez jamais flâner lors des C.E.S. de Las Vegas ou de Chicago ! Les rendez-vous se suivent à une cadence infernale... Tenez, quand nous sommes passé chez Ludi, il revenait tout juste du Nintendo Show au Japon, où il avait repéré quelques produits qu'il espère bien compter parmi ses hits dans les mois qui viennent. Et puis, c'est aussi Gérard qui s'occupe de contacter les Papin

avec eux pour qu'ils sponsorisent les jeux... C'est débordée elle aussi par les produits qui

arrivent sans cesse. Marie-Thérèse Gordin est une spécialiste du jeu vidéo. Plusieurs années chez Ubi Soft dans le passé lui ont permis d'être l'experte de Ludi. Chef de produit Senior, elle gère Nathalie & Philippe, les deux chefs de produits, assistés de Vincent, mais surveille également le Club Ludi, le Service Graphique, le Marketing et les achats... Que font les chefs de produits ? Et bien, ils (en l'occurrence elles) suivent constamment le développement du jeu, demandent des changements pour le marché français (comme le changement du nom, par exemple), bref, sont en contact permanent avec l'éditeur. Et puis, si Ludi distribue les produits de plusieurs éditeurs, ce n'est pas pour tout distribuer, mais seulement le meilleur. C'est également là qu'intervient le chef de produit. Vous comprenez pourquoi elles ne sont pas faciles à trouver ?



Enfin, on trouve Emmanuel, Monsieur Club Ludi et Julie, qui s'occupe de toutes les créations graphiques (et qui espère bien être secondée rapidement). Mais Ludi, ce n'est pas que la France, et Laurent Detoc, basé en Belgique, s'occupe de distribuer les produits au Benelux (Belgique, Pays-Bas, Luxembourg). Bref, qu'en ce moment, nos amis de Ludi



permettront aux acheteurs des jeux Ludi de gagner des places pour les demi-finales et la finale de la Coupe du Monde de Football à Los Angeles, ou encore de gagner des places pour le Grand Prix du Brésil. Ça c'est de la promotion où je ne m'y connais pas !

Voilà ! Comme vous pouvez le voir, le vie d'un distributeur est loin d'être aussi simple que ce qu'on pourrait le croire...

ASTUCE

Ludi, ce ne sont pas que des cartouches de jeu, comme le prouvent les manettes Ascipad, et les malettes de transport pour Game-Boy.



sont particulièrement débordés. Il leur faut préparer les spots de publicité télévisée pour Noël, basés sur la ligne Beat The Bests, avec les produits Jimmy Connors Tennis, Cantona Striker et F1 Pole Position, leur présence au

ELITE

Après Dragon's Lair sur Game-Boy et Super Nintendo, Dr. Franken sur Game-Boy, Joe & Mac sur NES, Game-Boy et Super Nintendo et Eric Cantona Striker sur Super Nintendo, on attend maintenant Dr. Franken 2 sur Game-Boy et Super Nintendo et Might & Magic sur Super Nintendo.



Une bonne simulation de football ! Intérêt : 87% (cf. Banzai N° 15).



Un super jeu d'action pour s'éclater à deux ! Banzai d'or : 90% (cf. Banzai N° 15)



Pour rivaliser avec Prost ou Senna ! Peut se jouer à deux ! Banzai d'or : 90% (cf. Banzai N° 15)



De l'action, du combat, du punch ! Se joue seul ou à deux ! Intérêt : 86% (cf. ce numéro p 28)



HUDSON SOFT

Ludi nous a déjà proposé Dynablast sur Nes, Felix le Chat sur Game-Boy et Nes, et annonce Super Turrican ainsi que le Multitap, un adaptateur 5 joueurs pour Super Nintendo.

IMAGINEER

Papin Kick Off vous avait impressionné, comme les versions NES d'Elite et Turrican ou les Versions Super Nintendo et Game-Boy de Populous ? Accrochez-vous, car voilà qu'arrive Bianco World Class Rugby, Megalomania, Player Manager, Wolfenstein et un jeu basé sur Schwarzenegger, le tout sur Super Nintendo.

IREM

Après Adventure Island et Hammeria, Harry sur NES, Ludi proposera bientôt Rocky Rodent sur Super Nintendo.

JALICO

D.F. et Fighting Spirit sur Super Nintendo n'étaient qu'un début, tout comme Eric Cantona Football sur NES... D'autres produits arrivent bientôt.

MICROPROSE

Après F15 sur Nes et Game-Boy, voici qu'arrive la version Super Nintendo. Mais on attend surtout Star Trek : Next Generation et Chaos Engine, un hit des micro-ordinateurs.

STORM

Après Super SWIV, nous verrons sûrement Lawnmower Man pour Super Nintendo dans les semaines à venir.

SUNSOFT

Voici la plus récente des licences signées par Ludi. On attend Speedy Gonzales sur Game-Boy, mais également Duffy Duck, Aero The Acro-bat, World Heroes et Super Air Diver sur Super Nintendo... Que de hits en perspective.

LUDI SOFT

L'éditeur français accumule les hits. Après Star Wars, l'Empire Contre Attaque sur Game-Boy, Jimmy Connors sur Super Nintendo, Game-Boy et NES, on attend F1 Pole Position sur Game-Boy et Super Nintendo, Indiana Jones sur Nes et Game-Boy mais aussi un jeu de Volley sur Super Nintendo.



LE CLUB LUDI

Le Club Ludi, c'est un service fantastique ! Imaginez... Pour 50 francs, vous recevez une carte d'adhérent (bien plus belle qu'une carte de crédit !), un pin's et tous les 3 mois, dans votre boîte à lettre, Ludi News, le magazine de Ludigames, qui vous présentera les nouveaux jeux et tous les prochains... avec des concours et des reportages aussi bons que dans Banzai ! C'est dire ! Et puis, comme chez Ludi on est cool, vous recevez souvent des cadeaux (T-Shirts, Posters...). Pas étonnant que le Club compte déjà 7000 adhérents.



LES SERVICES LUDI

Ludi propose aussi une Hotline (Tél : 16 (1) 48 70 29 45), afin que vous puissiez téléphoner et être dépanné quand vous n'arrivez pas à faire quelque chose dans un jeu. Et pour ceux qui voudraient en savoir plus, vous disposez également du 3615 Ludigames.

3615
LUDI
GAMES

SPEEDY GONZALES (SUNSOFT)

C'est chouette ça. Pas besoin de se payer un billet hors de prix pour se plonger dans une ambiance mexicaine. Il suffit de patienter jusqu'à la fin de l'année et de s'acheter Speedy Gonzales sur Game Boy. C'est un jeu de plates-formes à la sauce Sonic pour la rapidité et pour le scénario (il faut attraper des gateaux à la place des anneaux). La maniabilité est sans reproche, comme le jeu d'ailleurs. Comme les tableaux sont nombreux, les gentils programmeurs ont même pensé à mettre des codes de sauvegarde. Prenez des cours de panjo en attendant sa sortie, comme ça vous pourrez accompagner la musique du jeu, qui elle aussi est très sympa.

SUPER AIR DIVER (SUNSOFT)

L'histoire commence ainsi. L'alerte rouge est donnée. Une multitude d'avions a envahi votre espace aérien et attaque votre base où se trouve...

appareil futuriste (hyper rapide et assez maniable), vous devez donc les intercepter et les éliminer sans pitié. Différents types de missiles vous sont proposés selon l'engin que vous choisissez (F-14D "Super Tomcat" ou F-16 "X" au début). Pendant les combats, indicateur de dommages, vitesse, fuel et radar vous seront utiles pour gérer au mieux votre petite balade. Pour éviter les missiles ennemis, une seule solution : les "flares" ou leurres si vous préférez. Ici, on joue à fond la carte du mode 7. Plutôt tournée arcade, ce jeu à la musique entraînante sera disponible sur Super Nintendo.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (UBI SOFT)

Indy, l'archéologue des temps modernes, est de retour dans cette dernière aventure.

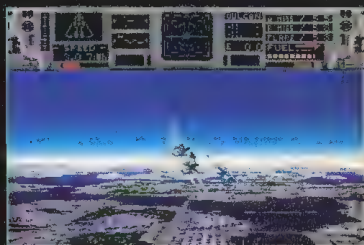
complétant la trilogie. Ce jeu de plates-formes arrive sur la Game Boy après un passage non remarqué (en version action) sur micros.

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN (ELITE)

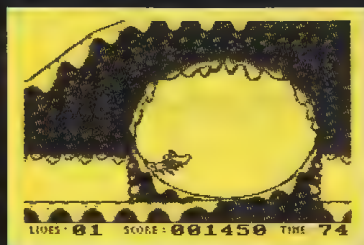
Croyant bon de remettre au goût du jour une musique classique, la boîte Elite se lance dans une nouvelle aventure, celle du Dr. Franken. Le personnage principal que vous allez incarner possède des coups à la Ryu (boule d'énergie) ou Guile mais en nombre limité. Son but ? trouver la sortie de chaque niveau (18 au total me semble-t-il). Il rencontrera fantômes, chevaliers, squelettes et autres monstres en tous genres. Des tas de passages secrets sont aussi à découvrir. Graphiquement, c'est beau avec un scrolling différentiel et des animations sympas. Prochainement sur vos consoles 16 bits.

WORLD HEROES (SUNSOFT)

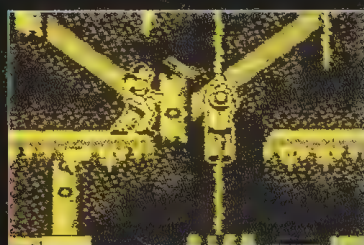
Ça y est, World Heroes va être adapté sur Super Nintendo et cela par Sunsoft. Ceux qui suivent bien l'actualité sauront que ce jeu provient de la Neo Geo de SNK. Le concept n'a rien d'original, mais là n'est pas le plus important. En effet, ce qui prime c'est la baston. Vous aurez le choix entre 8 personnages aux pouvoirs étranges : Hanzo, Furma, Dragon, Janne, J. Carn, Mr. Power, Broken et Rasputin. Il vous sera également possible de prendre le même combattant en mode versus. La dernière rencontre vous opposera à Geegus, sorte de 14000 capable de prendre l'apparence ainsi que les pouvoirs des autres guerriers. Voilà encore un jeu pour les fous furieux du "paddle" !



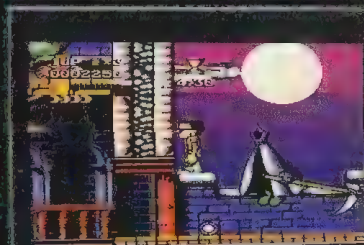
SUPER AIR DIVER (SNIN)



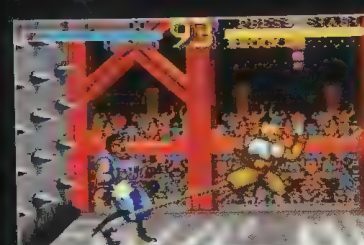
SPEEDY GONZALES (GB)



INDIANA JONES (GB)



DOCTEUR FRANKEN (SNIN)



WORLD HEROES (SNIN)

LA CASQUETTE DE JURASSIC PARK

Bon de commande :

Je reconnais ma faute, ma très grande faute de ne pas avoir acheté le magazine Banzai l'été dernier et d'être passé à côté de l'événement de la rentrée. Je commande donc la (ou plusieurs) fantastique casquette "Jurassic Park - Ocean Banzai" pour la modique somme de 28 francs + ... Je paye par : ☐ chèque ☐ mandat-lettre.



NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE

J'envoie mon règlement à la
Boutique de Pressimage 210 rue de
Faubourg St Martin 75010 PARIS

DECHIRANT AVEC OU SANS ?

Cartes "collectors" ou bien "gadget"

Les deux, me direz-vous avec votre sens inné de la consommation boulimique. NON ! a tranché, un rien agacé, notre "commissaire aux dépenses inconsidérées" qui, comme son nom le laisse deviner, est chargé de freiner les délirs gouteux des rédacteurs en chef. C'est fromage OU dessert a-t-il conclu en allumant son éternel Davidoff N°1. Nous, on dit son "Pascal", vu le prix du barreau de chaise. Il prétend qu'avec ce qu'on économise grâce à lui, il a bien le droit à une petite gâterie de temps en temps. Mouaïfrit ! Or donc, dans ce numéro, au grand dam de leurs fanatiques, nous avons remplacé les cartes "collectors" par des tatouages. Le courrier que nous recevons depuis le freebase de cet été, et la casquette "Jurassic Park" dans Banzai (vous pouvez la commander dans ce numéro, voir page news), nous laisse à penser que la majorité préfère plutôt cela. Mais pour en être bien sûr, nous vous proposons le petit questionnaire ci-après. Oh, ineffable joie, les 100 joyeux lurons tirés au sort recevront le pin's de Supersonic.

C'est un poste qui a été créé chez nous depuis le début de la Crise.

1 - A choisir, pour le même prix de 15 F, préférez-vous ?

- ☐ un gadget (style magnet ou tatouage)
☐ ou plutôt les cartes "collectors" ?

2 - Pour un prix différent, préférez-vous ?

- ☐ le magazine + cartes collectors à 15 F
☐ le magazine + le gadget à 15 F
☐ le magazine + cartes collectors + le gadget à 19 F

3 - A choisir, préférez-vous le magazine ?

- ☐ à 15 F, tel qu'il est avec un gadget ou des cartes "collectors"
☐ à 15 F, sans cartes ou gadget, mais avec plus de pages

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Envoyer vos réponses à
SUPERSONIC "AVEC OU SANS"
19 rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



Intéressé en forme ces temps-ci et nous propose son dernier hit : **Super Mario All Stars**. Mais qu'est-ce donc ? me direz-vous. C'est tout simplement un jeu regroupant toutes les aventures de Mario sur Nes plus un épisode inédit dans une seule cartouche de 16 Megas pour Super Nintendo cette fois-ci qui va faire fureur, c'est moi qui vous le dit !!!

Je vais donc commencer par "Mario 1 & The Lost Levels" (ce dernier, The Lost Levels, n'étant jamais sorti en Europe) qui sont les 2 premiers Mario de la série (et qui se ressemblent en tous points même s'il porte un nom différent). Les jeux et leur histoire sont très simples : Bowser a décidé d'envahir jusque-là vivait en paix. Mario (ou Luigi) doivent donc sauver leur pays en traversant de très nombreux niveaux en sautant, nageant, courant, tirant sur leur adversaires, montant sur des plateformes, tout cela étant très bien animé et accompagné par une musique qui reste dans le style de Mario.



Ça c'est du sport, mais du sport dangereux ! Il faut savoir attendre le bon moment avant de sauter sur l'autre plateforme. Sinon... c'est la fin !

Ils peuvent ramasser quelques bonus qui les font grandir, leur permettent de lancer un projectile sur leur ennemis, des vis, des

pièces, et une étoile les rendant invulnérables et leur permettant de tout défoncer sur leur passage.

A la fin de chaque niveau, il faut sauter le plus haut possible sur un drapeau pour encaisser un max de points et obtenir un joli score.

Comme dans tous les Mario, des "Warp Zone" ou passages secrets si vous préférez, vous faciliteront grandement la tâche. Bref, certains pourraient croire que ces Mario



La meilleure technique, c'est d'attendre que Bowser saute pour lui passer dessous et attraper la hache.



LES BONUS



Ce champignon transforme Mario en super Mario, il sera plus gros et pourra subir plus de dégâts avant de mourir.



Cette fleur transforme Mario en Mario très féroce. Il peut ainsi tirer sur ses nombreux ennemis.

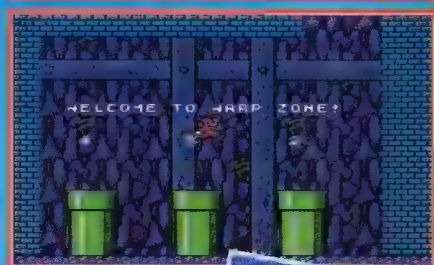


Le champignon vert, lorsque vous l'attrapez, vous donne une vie supplémentaire.



Cette étoile rend Mario invincible temporairement. Il peut à loisir détruire ses adversaires sans subir de dégâts.

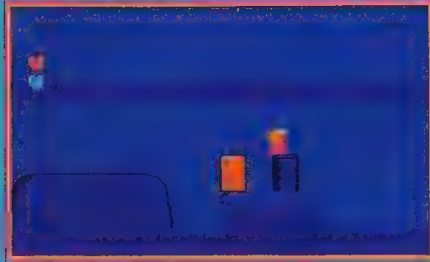
Bien sûr, "Mario 1 & The Lost Levels" sont truffés de passages secrets planqués un peu partout dans chacun des niveaux. Avant de tous les trouver, il faut s'accrocher et explorer toutes les anfractuosités et tous les recoins possibles et imaginables. En règle générale, il vaut mieux se baser sur son instinct de joueur, c'est souvent la meilleure technique.



Tout en avançant, il vous faudra faire très attention aux ennemis que vous pourriez rencontrer. Pour vous aider dans votre aventure, n'hésitez pas à vous cogner la tête sous les points d'interrogation. Vous récupérerez divers bonus tels des champignons ou des étoiles. Conseil : essayez de rentrer dans les tuyaux verts, avec un peu de chance, vous trouverez des passages secrets.

PASSAGES SECRETS

Ces deux passages secrets sont très durs à trouver : il y en a un au monde 1-2 et au monde 4-2. Ils vous permettront de passer par des tuyaux (encore) et de passer les niveaux plus facilement ! Maintenant que vous les visualisez, cherchez les !



Un petit voyage en fusée, ça vous tente ? C'est pourtant le moyen que vous utiliserez pour passer au niveau suivant !



Ce monstre rose vous envoie des œufs à la figure. Mais tel est pris qui croyait prendre : vous pouvez les lui renvoyer !

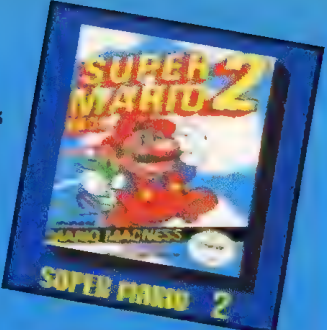
regroupant 112 niveaux de délire ne sont en fait que de classiques jeux de plateaux. A ceux-ci, je répondrais : "ce n'est pas très grave, car vu l'âge de ces Mario (qui à leur sortie étaient des chefs d'œuvres), et même s'ils ne peuvent rivaliser avec les jeux de plateformes de notre "époque", ils restent quand même des jeux sympathiques et agréables à jouer. Et pour ceux qui ne seraient pas contents de la réalisation, assez simplette somme toute, je signale que Nintendo a en fait voulu retrouver l'ambiance de l'époque et que cela ne nuit en rien à l'intérêt général.

Simplement du bon Mario !

Mario, 2ème !

Maintenant passons à la vitesse supérieure et

parlons de "Super Mario Bros 2". Ce jeu de plateformes plus évolué que les 2 précédents propose déjà une option de choix : 4 personnages. Chacun d'entre eux possèdent ses propres caractéristiques que vous devez utiliser à votre convenance (moi je conseille la princesse qui est mignonne, c'est ma préférée). Vous traversez donc 20 niveaux bien mieux réalisés sur le plan des graphismes : les ennemis sont plus nombreux et beaucoup plus variés. Petite précision, vous pouvez vous servir des ennemis pour passer certains niveaux (du genre monter sur un oiseau pour passer certaines hauteurs...). Tout au long des



niveaux sont plantés dans le sol des légumes que vous déterrez pour les lancer à la figure de toutes les bestioles qui vous entourent. Parfois, vous trouverez une sorte de potion qui, lancée sur le sol, fera apparaître une porte vous permettant de passer dans un monde parallèle ou vous trouverez des champignons augmentant votre vie ou des pièces vous permettant de participer au "bonus stage". Ce "bonus stage" se trouve à la fin de chaque niveau et est en fait un "jackpot" où quand vous effectuez la bonne combinaison, vous gagnez des vies supplémentaires. Tous les 3 niveaux, vous affrontez un boss qui se révèle être en fait un oiseau vous lançant des œufs à la figure. Pour le battre, il suffit de les lui renvoyer ! Chaque grand monstre (les boss quoi !) de chaque pays vous donnera



La potion que vous portez sur la tête vous permettra de faire apparaître une porte magique une fois versée sur le sol !

plus de fil à retordre... mais grâce à votre courage, vous les vaincrez. Ce Mario contient lui aussi des "Warp Zone" qui seront assez difficiles à trouver ! Etant plus complexe, plus étudié, meilleur côté graphique, cet épisode vous donnera encore plus de plaisir.

Mario, 3ème. Suite et fin !

A présent on va passer au plat de résistance : "Super Mario Bros 3". Le dernier des 4 Mario qui, sorti en France en 1991, est pour moi le meilleur jeu de plateformes existant sur NES va faire le bonheur des possesseurs de Super Nintendo. Ce Mario est celui qui se rapproche le plus de "Super Mario World 4" et c'est à mon avis ce qui fait sa force. Le système de jeu permet de se ballader sur une "map" et de progresser par différents chemins, une bonne innovation décapant le



Le "bonus stage" : si vous avez ramassé assez de pièces, vous pourrez tenter le "jackpot" et gagner des vies supplémentaires.



Les trois cheminées au centre génèrent des citrouilles que vous pourrez envoyer sur ce boss pour vous en débarrasser.

différente : Mario pourra se transformer en ours, en castor, en grenouille et autre bestioles. De plus avec d'autres bonus, il peut éviter certains niveaux, voler à l'infini, casser des obstacles sur chaque "map", etc.

Les ennemis sont encore plus nombreux et variés, les niveaux très colorés et bien plus fouillés que dans les précédentes versions, ce qui n'est pas pour me déplaire. Aussi, comme vous vous en doutez de nombreux châteaux aux pièges multiples vous attendent, avec des monstres plus drôles les uns que les autres et de plus en plus difficiles à

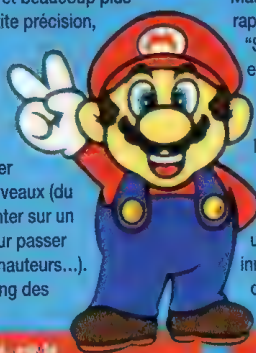


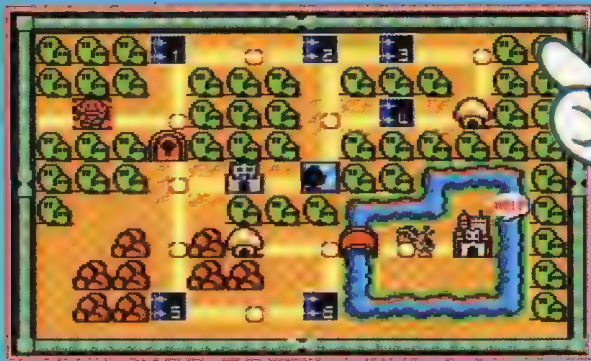
La princesse a attrapé une clef qui servira plus tard. Attention, elle se fait poursuivre par une sorte de grosse citrouille.

plaisir. Mario continue donc ses aventures dans un monde encore plus grand et même devrais-je dire dans plusieurs monde. Car en tout, il y en a 8 différents tous plus longs les uns que les autres et réservant un grand nombre de surprises.

Dans chaque niveau, vous avez un tas de passages secrets, d'endroits cachés remplis de bonus très nombreux qui ont chacun une utilité

battre. Quand vous aurez battu le monstre de chaque monde, vous permettrez au roi de ce dernier de reprendre sa place et de gouverner en paix. Je n'oublierai pas de dire qu'il y a différents "bonus stages". A ce titre je vous recommande un petit coup d'œil à l'encadré. Vu que le jeu est immense (je ne compte même plus les niveaux tellement ils sont





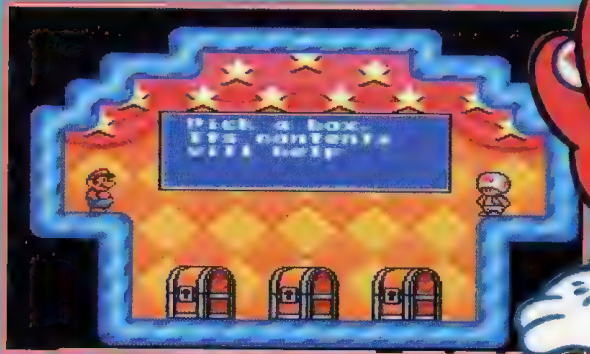
Une des 8 cartes que nous vous présentons à titre d'exemple. Un bon moyen pour vous y retrouver dans le monde merveilleux de Mario.



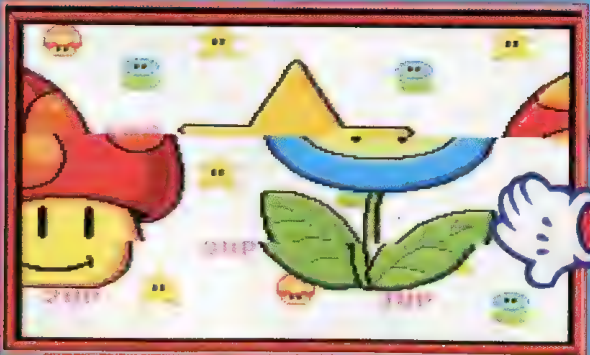
C'est bien dommage: vous alliez finir le niveau sans problème et voilà que vous vous faites surprendre sur la fin. Ah lalalala !



Il faut arriver à faire des paires en retournant les cartes. Jeu simple si ce n'est qu'ici vous n'avez que deux essais pour y arriver.



Trois coffres. Trois bonus. Un peu de hasard mais une bonne occasion de glaner des ailes, des tenus d'ours, enfin tous les bonus du jeu.



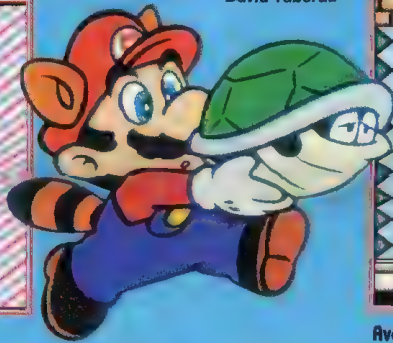
Un des nombreux "bonus stage". Il faut reconstituer les 3 têtes pour obtenir 5 vies de plus. Les lignes défilent de plus en plus vite...



nombreux), il vous faudra un bout de temps pour en voir la fin (ce qui est génial), sans oublier le "Battle Mode" qui augmente encore la durée de vie et que je vous laisse découvrir. Bien du plaisir en

perspective pour tous les heureux possesseurs de cette cartouche !

David Taborda



Bowser essaiera de vous sauter dessus. A chaque bond il détruit une brique du plancher. Au bout de trois, il tombera... ou vous disparaîtrez.



Dans le désert, des monstres étranges vous attaqueront mais ils sont assez inoffensifs. Restez sur vos gardes tout de même !



Avant le château final d'un des mondes, vous discuterez avec le bouffon du roi qui vous dira comment lui rendre (au roi) sa forme humaine !



La vie de Mario est en danger. Une grosse chaîne gourmande veut le dévorer. Il suffit de sauter sur la plateforme supérieure...



Le "Battle Game". On y joue à deux et il faut détruire son adversaire. Pour compliquer, des monstres apparaissent régulièrement.

LES BONUS EN FOLIE !



Boîte à musique : pour endormir les frères Marteaux et autres indésirables du même style.



Ce pipeau est magique... A vous de découvrir son pouvoir légendaire.



Cette ancre sert à arrêter les vaisseaux spatiaux des Koopaling et à les empêcher de se déplacer.



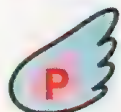
Ce chrono sert à immobiliser temporairement les ennemis. Il apparaît lorsque vous aurez ramassé 5 légumes dans un même niveau.



La feuille change Mario en raton-laveur pour voler.



Le nuage passager permet de passer une scène d'action sans la jouer.



L'aile magique vous donne le pouvoir de voler à travers une scène d'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ennemi.



Cette étoile vous rendra invincible pendant un bon moment.



Ce marteau permet de casser des rochers sur l'écran carte.



Cette grenouille transforme Mario en Mario-grenouille. C'est chouette pour nager !



Le costume de Tanooki transforme Mario en Mario-Tanooki. Il peut ainsi se changer en statue.



Un petit marteau serait le bienvenu pour casser quelques rochers une fois sur la carte du jeu.



Mario est ici en bonne compagnie ! Attention quand même de ne pas sauter n'importe où !



AU FINAL !

Quelle leçon va t-on tirer de tout cela ? Et bien je peux dire que Nintendo ne s'est pas contenté d'adapter ses Mario NES sur Super Nintendo, mais s'est vraiment donné à fond, a donné une âme à ces jeux, et les a superbement réalisés, ce qui est tout à son honneur. Bref, 4 Mario à disposition, avec sauvegardes à volonté (heureusement), c'est génial et je vais m'éclater (et vous aussi sûrement) car je suis comme les petits enfants qui sont avec leurs jouets, je n'en est jamais assez. Le hit de l'année en jeu de plateforme, qui démontre que Nintendo est un éditeur à réputation solide et qui tout au long des années à su se maintenir au Top niveau. Chapeau, simplement !



ARCADE/ACTION

NINTENDO - 1 JOUEUR

Sans aucun doute la meilleure des cartouches Mario. Des heures et des heures de plaisir en perspective !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	92%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 97%



350

450





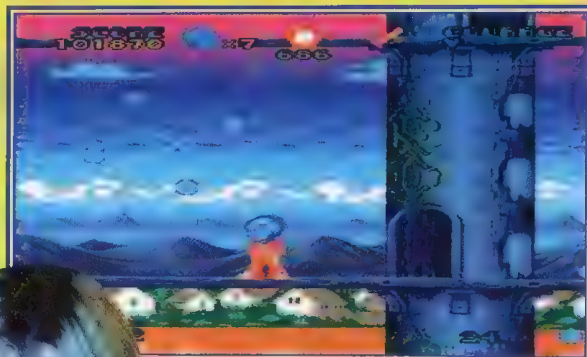
Il est beau, il est blond, a six ans, un sourire candide et un visage d'ange. Il fait craquer aussi bien les jeunes que les moins jeunes. Non ce n'est pas Jordy ! Mais c'est qui alors ? Eh bien c'est Denis, Denis la Malice bien sûr !

Denis la Malice est tiré du film du même nom qui place le blondinet dans des situations farfelues.

Mr. Wilson, son voisin, un paisible retraité, ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser. Pourtant, quoi qu'il fasse, Denis est toujours là pour contrarier ses projets. Et comme Mr. Wilson a perdu ses précieuses pièces, le gamin se porte volontaire pour les récupérer. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il aime le gentil petit vieux.

A la recherche des pièces perdues.

Lors de sa quête, Denis devra parcourir divers tableaux dans lesquels il aura à collecter 5 grosses pièces



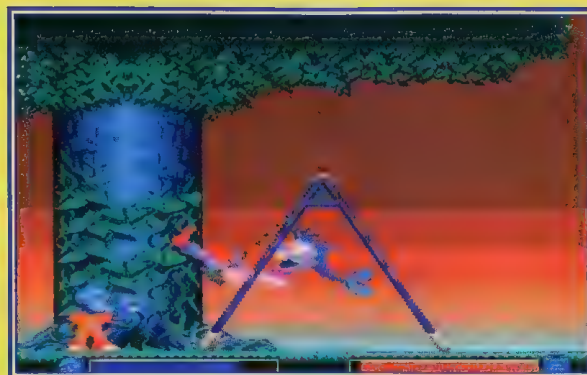
Admirez le travail des graphistes, le village en arrière plan. Un saut, et hop une pièce dans la poche.

(d'or ?) à son effigie. L'action débute dans la maison de Mr. Wilson remplie de chats

un peu fou (comme dans "Alice aux pays des merveilles") à la poursuite de souris, de poissons vous crachant dessus, de boules de bowling, de gramophones vous envoyant leurs vieux tubes et j'en



Quand Denis décide d'aller s'amuser au parc, ce n'est pas pour rien ! Au lieu d'embêter le chien, il ferait mieux de chercher les pièces de Mr. Wilson.



Attention, malgré les apparences cette jeune et jolie jeune fille est en fait un boss... Gaffe aux coups de tatanes et aux retours de balançoire !



Ça-y-est ! Le petit Denis a gagné. Il a vraiment énervé le pauvre Mr Wilson... Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Clark Gable avec sa grosse moustache !

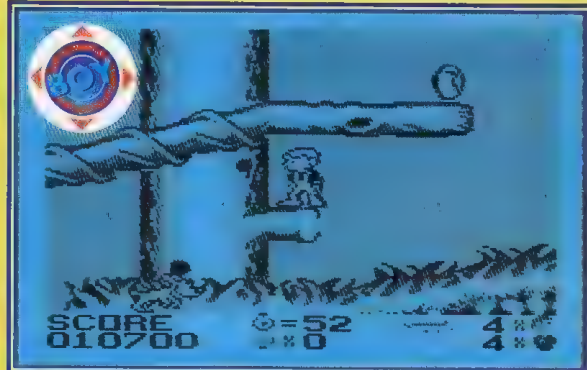
passé. Mais Denis n'est pas aussi courageux qu'il voudrait le laisser croire. Après tout, ce n'est jamais qu'un gamin.

C'est pourquoi son courage est représenté par 7 cœurs. A chaque collision avec une de ces créatures, collision avec une de ces créatures, il perd un peu de celui-ci et donc ses cœurs s'envolent petit à petit.

Mais pour faciliter sa tâche, ce gamment dispose d'un pistolet à eau et d'un lance-pierres. Par la suite, il pourra se procurer une sarbacane (nettement plus efficace !) au sous-sol de la maison de son voisin. Il pourra aussi ramasser des bonbons, vies supplémentaires, petites pièces et utiliser une boîte à



Nous voici dans un stage assez avancé. Ici il faut faire preuve autant d'adresse que de pugnacité pour espérer passer au tableau suivant.



Denis n'est vraiment pas à une bêtise prêt pour se faire remarquer. A mon avis, il a dans l'intention d'attraper le pot et le bonbon au dessus de l'évier.

surprise pour atteindre les plates-formes supérieures, tout cela dans un temps limité. Ensuite, d'autres tableaux l'attendent : un parc, la salle des chaudières où notre jeune héros devra éviter lapins (on se demande se qu'ils font là), grenouilles, vapeurs et autres insectes rampants.

A un certain moment, il retrouvera Ruff, le chien, tirant un chariot (mais que fait donc la SPA ?) dans un scrolling horizontal non-stop. Celui-ci qui est un gentil toutou bien dressé aboie pour le prévenir dès qu'un obstacle dangereux se fait sentir.

Un jeu classique mais bien fait.

Comme dans tout jeu de plateformes qui se respecte, il y a les classiques boss de fin de niveau (que deviendrait-on sans eux). Ces derniers sont assez impressionnants avec un effet de rotation en mode 7. En fait, ce jeu demande un peu d'astuce (mais pas au point de se faire mal à la tête !) et pas mal de patience. Chaque niveau proposant un véritable challenge au joueur, car les grosses pièces sont éparpillées un peu partout et surtout parce que les niveaux sont de plus en plus vastes. Denis quant à lui est très bien animé notamment quand il court ou saute. L'ambiance sonore est bonne quoi que un peu soignée à force (surtout quand on n'arrive pas à finir le tableau !). En fin de compte les avis restent partagés (en tous cas ici à la rédaction, on a de tout : des passionnés et des mitigés), car bien que bien réalisé, ce jeu manque un poil d'intérêt (excepté donc pour les fans de Denis !). Alors c'est à vous de voir ! Moi c'est tout vu, j'y retourne tout de suite et sans qu'on ait besoin de me pousser

Louis Houg

Je m'abonne à BANZZAI



11 numéros + le pin's de Banzzai
165 F au lieu de 185 F
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA ! As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.



☐ Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.

Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes notes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à :
Service abonnement Banzzai, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date :

Je paye par

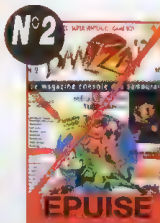
☐ chèque bancaire ou postal ☐ virement postal (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)
Signature (des parents pour les mineurs)

COMPLÈTE TA COLLECTION !

de magazines



Super Mario World...



Actraiser, Addams 2...



Magical Quest...



Street Fighter 2...



Super Probotector...



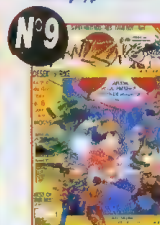
Super Mario Kart...



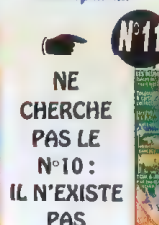
Axelay, Star Wars...



Actraiser, Addams 2...



Magical Quest...



NE
CHERCHE
PAS LE
N°10 :
IL N'EXISTE
PAS



Super Star Wars...



Parodius, James Pond...



Star Wing, Asterix...



Star Wing, Asterix...

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. Série 2 : Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another Hero, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axel, Street Fighter 2 (Ryu). Série 4 (N° 25 à 32) : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 5 (N° 33 à 40) : Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 6 (N° 41 à 48) : BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 7 (N° 49 à 54) : Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. Série 8 (N° 55 à 62) : Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crude Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. Série 9 (N° 63 à 70) : Super SWIV, Probotector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F16 Strike Eagle 2, R-Type 2. Série 10 EPUISÉE Série 11 (N° 71 à 84) : Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riders, Out Run 1919, World Class Leader Board. Série 12 (N° 85 à 91) : Strider 2, PGA Tour Golf 2, Another World, Tiny Toon Adventures, Ex-Mutant, Chakan, Rampart, Klax. Série 13 (N° 92 à 98) : Tiny Toon Adventures, Parodius, King Arthur's World, World League Basketball, Micro Machines, Mickey's Dangerous Chase, Street Fighter 2 (Guile). Série 14 (N° 99 à 105) : Master Of Darkness, Superman, Jungle Strike, Fatal Fury, Streets Of Rage, Rainbow Islands, Shining Force. Série 15 (N° 106 à 113) : Asterix, Spanky's Quest, Star Wing, Talespin, Tom & Jerry, Top Rank Tennis, Super James Pond, Street Fighter 2 (Ken). Série 16 (N° 114 à 121) : The Flintstones, Mazin Wars, Cool Spot, Mickey Mouse, Micro Machines, Wimbledon, Renegade, Tom & Jerry

"LA BOITE DES CARTES COLLECTORS"



Conditions de vente des cartes collectors

1 série : 10 francs
2 série : 15 francs
3 série : 20 francs
4 série : 25 francs
5 série : 30 francs
6 série : 35 francs
7 série : 40 francs
8 série : 45 francs
9 série : 50 francs
10 série : 55 francs
La boîte collection 10 Francs 11 série : 60 francs

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro : 15 francs - 2 numéros : 27 francs - 3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs - 5 numéros : 55 francs - 6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs - 8 numéros : 82 francs - 9 numéros : 91 francs
10 numéros : 100 francs - 11 numéros : 109 francs
Le numéro 14 avec la casquette "Jurassic Park" : 28 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :

série 1 ☐ - série 4 ☐ - série 7 ☐ - série 10 ☐ - série 2 ☐ - série 5 ☐
série 8 ☐ - série 11 ☐ - série 3 ☐ - série 6 ☐ - série 9 ☐ - série 10 ☐
La boîte ☐

Je commande les anciens numéros suivants :

numéro 1 ☐ - numéro 3 ☐ - numéro 4 ☐ - numéro 5 ☐ - numéro 6 ☐
numéro 7 ☐ - numéro 8 ☐ - numéro 9 ☐ - numéro 11 ☐ - numéro 12 ☐
numéro 13 ☐ - numéro 14 ☐

☐ chèque, CCP
à retourner à :

☐ mandat-lettre

La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 JOUEUR

Le charmant bémol va faire exploser vos consoles après avoir éclaté dans les salles. Décapant !

GRAPHISME 89%

ANIMATION 80%

SON 80%

JOUABILITÉ 85%

DURÉE DE JEU 87%

INTERET 88%

550 450

TEST

STREET FIGHTER II TURBO

Il était une fois, David et Lionel (aucun ordre de préférence !) sortant d'une salle de jeu sur une place qui portait le nom d'une couleur très connue (bbbillannchhee !!!). Ils étaient tout tristes car il venaient de jouer à Street Fighter 2 Hyper Fighting dans leur salle-arcade préférée et qu'ils savaient que jamais, mais jamais, ils ne pourraient y jouer bien au chaud chez eux sur Super Nintendo...

Ainsi, ils se dirigèrent d'un pas triste et mélancolique vers la salle de rédaction de

Banzai, quand ils s'imaginèrent en chemin ce que serait la vie avec les douze merveilleux personnages de ce myrifique jeu de combat à portée de main...

Arrivant à Banzai, quel ne fut pas leur étonnement quand ils virent comme par miracle arriver la fée Frank avec sa baguette magique et son chapeau pointu : "Les enfants, dites moi votre vœu le plus cher et je le réaliserai sur le champ !".

Faites vos vœux...

Ils n'eurent même pas le temps de prononcer un seul son que, comme par enchantement (c'est normal avec la fée Frank !), la cartouche tant convoitée apparut sous leurs yeux ébahis (en fait, c'est un coursier de chez Nintendo qui nous l'a envoyée, mais ça fait moins romanesque). Parcourus d'un frisson de joie et de bonheur, ils se dirigèrent avec empressement vers la grotte de test où une horrible surprise les attendaient...

Dans cette grotte étaient réunis les deux affreux nains des bois : Thierry Yogi et Damien Yogi qui étaient en train de jouer pendant un court répit, enfer et damnation, à "Yoshi Cookies" nous barrant ainsi l'accès à l'unique télé disponible. Tels de valeureux chevaliers sans

peurs (mais non exempts de quelques reproches d'après Frank), nos deux héros exécutèrent les coups spéciaux appris après de

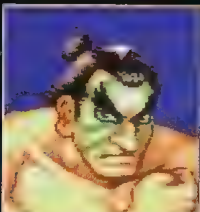
nombreuses années d'entraînement : les boules de feu de Ryu et Ken, puis celle de Chun Li, les "Dragon Punch", le marteau pilon, la torche, Le "Tiger Uppercut", la boule verticale de Blanka... Avec une facilité qui n'a d'égale que la maniabilité du jeu tant convoité,

nos deux héros se débarrassèrent des deux intrus et purent enfin prendre place, chacun avec dans leur mains un "paddle" déjà fort usé par de nombreux combats sur les parcs de jeux vidéo.

Toujours aussi bien !

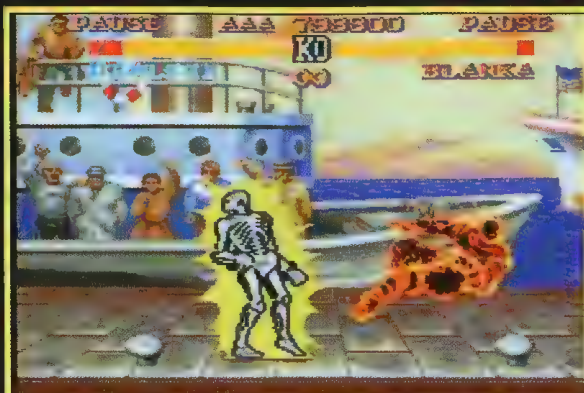
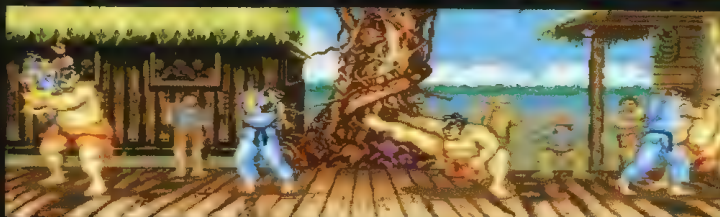
Au bout de quelques parties, ils furent heureux de voir que les graphismes avaient été grandement améliorés, et que, surtout, les couleurs de ce magnifique jeu étaient encore plus belles que celles du bureau de la fée Frank !

Mais ce dont ils étaient le plus heureux, c'était surtout des

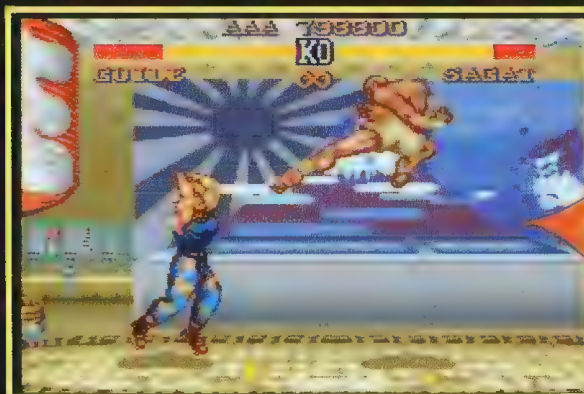


E. HONDA

Edmond de son prénom, Honda malgré son imposante masse possède une rapidité étonnante. Il a su dépasser les règles de base du Sumo pour se perfectionner. Il adore se prélasser dans son bain !



Ce que vous voyez ici ne vous arrivera que très rarement. En effet, Dhalsim vient de se faire électrocuter et Blanka vient de se faire griller au feu.



Alors que le boxeur thaïlandais Sagat effectue un splendide coup de pied chassé, Guile s'apprête à effectuer son nouveau coup de genou.



Comme vous pouvez le remarquer, Dhalsim assène un splendide coup de poing allongé à son alter-ego tout en évitant une flamme dangereuse.

RYU


Un personnage déjà présent depuis la création du tournoi de "Street Fighter". Froid et calculateur, il possède une maîtrise parfaite des arts martiaux. L'un des tous meilleurs engagés !



BLANKA

Rumain à l'origine, il a dû rencontrer un sorcier dans la forêt amazonienne et combat maintenant pour se venger du sort qu'on lui a jeté. Sans doute le plus sanguinaire de tous les combattants.





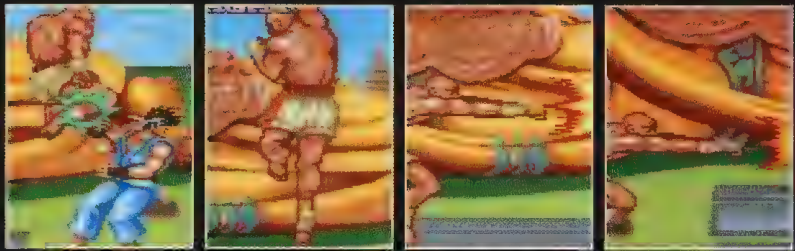
RYU
 STYLE : KARATE
 ORIGINE : JAPON
 TAILLE : 1,75 M
 POIDS : 68 KG
 NE LE : 21/07/1964
 MENSURATIONS : 112, 71, 85
 GROUPE SANGUIN : A



L'hélicoptère plus puissant que pour Ken. La boule de feu n'a pas changé. Le coup qui a rendu célèbre Ryu ! L'hélicoptère peut se faire en sautant.



SAGAT
 STYLE : BOXE THAI
 ORIGINE : THAILANDE
 TAILLE : 2,26 M
 POIDS : 78 KG
 NE LE : 02/04/1955
 MENSURATIONS : 130, 86, 95
 GROUPE SANGUIN : A



Nouveau : un coup de genou doublé sauté. Le "Tiger Uppercut", copié sur Ryu et Ken. Boule de feu en position haute... ... Et en position basse. Infernal !



E. HONDA
 STYLE : SUMO
 ORIGINE : JAPON
 TAILLE : 1,85 M
 POIDS : 137 KG
 NE LE : 03/11/1960
 MENSURATIONS : 212, 180, 210
 GROUPE SANGUIN : A



Nouveau : un vol plané pour Honda ! Les mille mains ! Un barrage efficace. La torpille est devenue plus rapide !



BALROG
 STYLE : BOYE
 STYLE : BOXE
 ORIGINE : USA
 TAILLE : 1,98 M
 POIDS : 102KG
 NE LE : 08/09/1968
 MENSURATIONS : 120, 89, 100
 GROUPE SANGUIN : A



Un coup de poing avec élan. Pan dans les dents. Un "Uppercut" pour endormir l'adversaire ! Balrog prépare son coup fatal.

LA MEILLEURE NOTE DU MOIS !



GUILE

Lui n'aime rien, à part frapper, cogner et venger la mort de son copain tué par M. Bison au Cambodge ! Néanmoins, il cache à tout le monde qu'il a une charmante femme et une adorable fille ainsi qu'un gentil toutou !




CHUN LI

Elle s'entraîne dur depuis longtemps pour venger la mort de son père tué par M. Bison. C'est la seule fille du jeu et si vous voulez la draguer sachez qu'elle aime les crêpes à la chantilly et à la fraise...



KEN
 Ennemi juré de Ryu, il s'est pourtant entraîné longtemps avec lui dans sa jeunesse (il possède les mêmes coups que ce dernier). Après un voyage en Italie, il a décidé de se faire un régime à base de spaghetti bolognaise !



KEN

nouveaux coups qui apportaient un grand plus et qui amplifiaient de plus belle les cris joyeux que l'on entendait à des lieues à la ronde. A ce propos, une ancienne légende connue de tous dit qu'un certain Olivier De Gènes (un nom bien long, sûrement un noble) tenta d'égorger nos deux compères, exaspéré par leur explosions bruyantes de joie. Mais ceci est une autre histoire. Revenons plutôt à nos préoccupations.

C'est mieux en tout !
 Après avoir joyeusement redécouvert cet excellent jeu, ils décidèrent d'en parler tout autour d'eux pour partager leur joie avec tous les autres habitants du royaume. Partout ils allaient et chantaient de tout cœur : "Street Fighter 2 Turbo, c'est bien le plus beau : un jeu de combat l'un contre l'autre.

Street Fighter 2 TURBO CONTRE Street Fighter 2 !

Pour ce nouveau "Street Fighter", Capcom ne s'est pas contenté de rajouter 4 perso de plus et quelques coups nouveaux. Non, cela va bien plus loin. Tout d'abord, on remarque que les graphismes ont été considérablement améliorés, et que les "digits" sonores sont bien plus fines. La différence se fait aussi dans le jeu où, grâce à un tas de petites innovations qui peuvent paraître insignifiantes, l'intérêt devient encore plus grand (du genre "traversage" de boule avec hélicoptère, ce qui n'était pas possible dans le vieux "Street Fighter", mais pour cela, référez-vous à la page des techniques ultimes). Le plus gros changement provient de la vitesse : grâce à un système d'étoiles, on peut rendre le jeu super rapide, ce qui n'est pas pour déplaire. Je dis surtout cela pour les nombreux joueurs qui avaient sévèrement critiqué la vitesse très lente (!) du vieux "Street Fighter 2" sur console européenne. Je résumerai le tout en vous disant qu'il vous faut tous acheter ce nouveau "Street Fighter" car c'est l'achèvement d'une saga et parce que c'est un hit, tout simplement !





KEN

STYLE : KARATE
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,76 M
POIDS : 76 KG
NE LE : 10/02/1965
MENSURATIONS : 114,82,86
GROUPE SANGUIN : B

avec

ses douze apôtres ; les musiques sont belles, on les écoute à la pelle ; la maniabilité nous a fait pleurer, elle est de toute beauté ; les personnages sont si nombreux, ceci n'en déplaît pas aux bœufs ; la durée de vie est infinie, euhhh... poil au... !". Cette chanson, à présent, tout le monde la connaissait

au royaume de Banzai, c'est pour cela qu'un beau jour, les tuteurs de nos deux héros, Lord Michael De Valence et sa future épouse, nièce du grand roi italien Godefroy De Giudicelli (qui est lui même le frère du vicomte Antoine Harmeling), décidèrent d'organiser une joute de "Street 2 Turbo" contre leurs grands ennemis, les sorciers Chris Fighter et Max le Terrible sus-nommé "l'arme secrète" !

Beau et efficace !

Après de terribles combats, Lionel et David sortirent

CHUN LI

STYLE : KUNG FU
ORIGINE : CHINE
TAILLE : 1,70 M
POIDS : TENU SECRET
NE LE : 01/03/1968
MENSURATIONS : 88/58/90
GROUPE SANGUIN : A

VEGA

STYLE : INCONNU
ORIGINE : ESPAGNE
TAILLE : 1,86 M
POIDS : 72 KG
NE LE : 27/01/1967
MENSURATIONS : 121,73,83
GROUPE SANGUIN : O

DHALSIM

STYLE : YOGA
ORIGINE : INDE
TAILLE : 1,76 M (VARIABLE)
POIDS : 48 KG (VARIABLE)
NE LE : 22/11/1952
MENSURATIONS : 107,46,65
GROUPE SANGUIN : O

épuisés mais bel et bien vainqueurs de ce tournoi, qu'ils ne seront pas près d'oublier (et ça, c'est la stricte vérité). Après tant d'aventures, ils

décidèrent de prendre un repos bien mérité, assis dans leur fauteuil en solide bois de chêne, un tonnelet de Coksse en bouche (boisson régénérante mais mauvaise pour l'estomac), le

"paddle" dans les mains, l'écran devant les yeux, et le sourire sur le bout des lèvres... Alors qu'ils savouraient la nouvelle vitesse ainsi que les trois "bonus stages" qui s'offraient à

eux (dont une destruction de tonneaux entiers de Coksse), ils voulurent prendre des vacances et obtenir une augmentation, méritées il faut le dire... Mais à ce moment précis, le



L'hélico se fait maintenant en l'air...



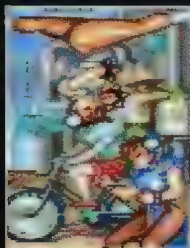
... mais reste réalisable au sol !



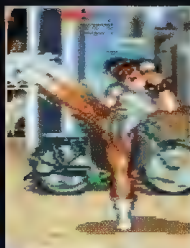
La traditionnelle boule de feu de Ken.



"Dragon Punch" plus puissant que celui de Ryu.



Coup secret : Hélicoptère en l'air !



Toujours autant de rapidité de jambe.



Chacun sa boule de feu, nouveau pour elle.



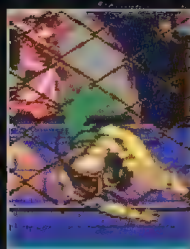
Classique hélicoptère, il a fait ses preuves.



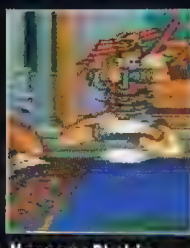
Vega saute toutes griffes dehors.



Attrapez votre adversaire en volant.



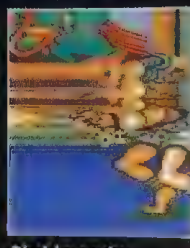
Une roulade inspirée par Blanka.



Nouveau : Dhalsim peut disparaître !



Un écran de feu pour bloquer l'adversaire.

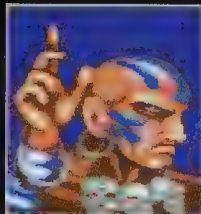


Dhalsim crache toujours le feu...



ZANGIEF

Ce russe de pure souche a hardiment défendu M. Gorbatchev avec qui il a appris à danser à la perfection ! C'est aussi un excellent lutteur qui s'est engagé dans le tournoi et qui ne craint personne !



DHALSIM

L'Indou de service a comme étrange capacité de pouvoir allonger ses membres grâce à des années de yoga ! Et à présent peut disparaître pour surprendre ses adversaires mort de peur !

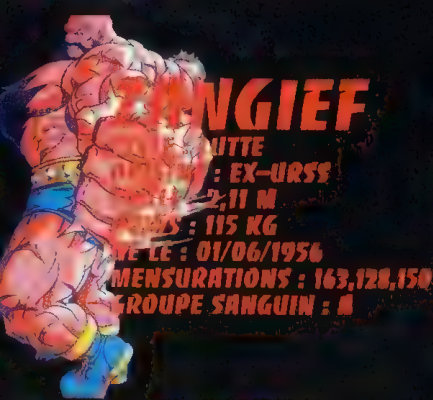


BALROG

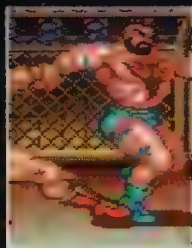
Il sort tout droit de prison pour un match de boxe dans lequel il a tué son adversaire. Engagé sous la bannière de M. Bison, il va montrer à tous sa force légendaire, ainsi qu'à son patron !



Voilà les deux écrans de fin. Si on vous les présente, c'est qu'il vous faudra du temps pour les voir : il faudra gagner tous vos combats sans perdre de crédit et au niveau le plus difficile. Serez-vous assez fort pour mériter cette ultime récompense ?



ZANGIEF
STYLE : LUTTE
ORIGINE : EX-URSS
TAILLE : 2,11 M
POIDS : 115 KG
NE LE : 01/06/1956
MENSURATIONS : 163,128,150
GROUPE SANGUIN : A



Cette corde à linge pare les attaques basses.



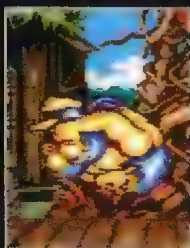
Zangief peut avancer comme une toupe.



Le coup le plus dur à faire mais ça paie !



La boule diagonale, un nouveau coup.



Projection en boule sur le triste adversaire.



Électrocutez vos ennemis trop collants.



M. BISON
STYLE : COMBAT PUR
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,82 M
POIDS : 116 KG
NE LE : 21/12/1960
MENSURATIONS : 125,83,89
GROUPE SANGUIN : O



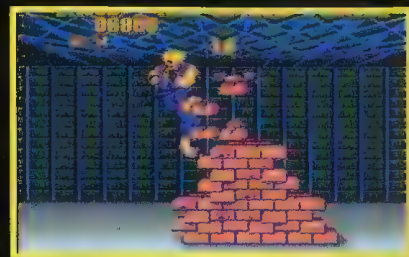
Ce "double kick" a un effet traumatisant !



Rebondissez gentiment sur vos adversaires.



Soyez prudent en utilisant la torche.



3 "BONUS STAGE", histoire de se défouler : deux tirés de la version arcade et un original avec une montagne de briques à ébranler.

Pour jouer avec la "config" d'origine :
Y : petit poing - X : moyen poing - L : grand poing.
B : petit pied - R : moyen pied - A : grand pied.
Croix de direction : bas = se baisser - Arrière = défense haute, et basse - Haut = sauter.



grand argentier du Roi, Patrickus Andréus arriva derrière eux et les fouetta pour qu'ils terminent le test à temps car on est en plein bouclage et que "si je vous chope

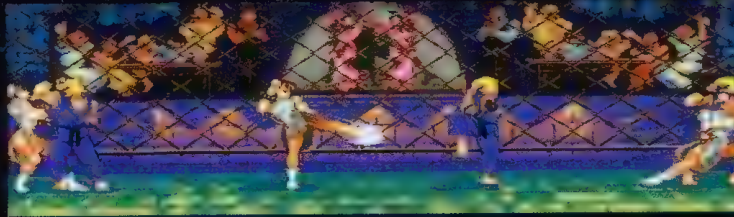
encore à jouer au lieu de travailler et ben, je vous vire tout simplement et vous fait mettre au cachot". Après ces dures paroles, nos

deux héros reprirent le dur chemin du travail forcé, n'eurent pas de nombreux enfants (normal, ils étaient un peu jeunes pour ça !) mais vécurent heureux

et tranquilles tout de même !
THE END
Lionel Vilner, David Taborda.



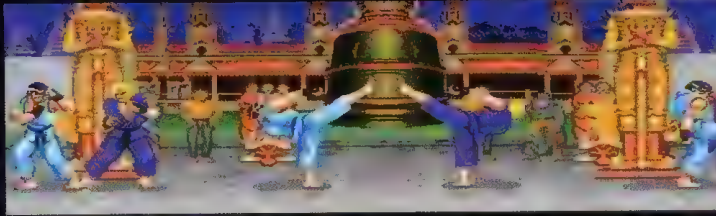
VEGA
Cet espagnol s'occupe beaucoup de son apparence physique ! Très narcissique, il pense que seuls les beaux combattants peuvent vaincre... Il adore se faire des masques au concombre !



SAGAT
Après sa cuisante défaite contre Ryu dans "Street Fighter 1", il revient en force avec son "Tiger Uppercut", ses boules de feu, et un terrible coup de genou !



M. BISON
Tout le monde a quelque chose à lui reprocher. Malgré cela, il ne se laisse pas faire. Son passe-temps préféré est de se tenir fièrement debout sur une carte du monde ! Ses intentions sont faciles à deviner !



ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 à 2 JOUEURS
Jamais on n'avait vu ça sur Super Nintendo. L'arcade dans son salon ! A deux, c'est encore mieux !

GRAPHISME	97%
ANIMATION	97%
SON	95%
JOUABILITÉ	99%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 98%



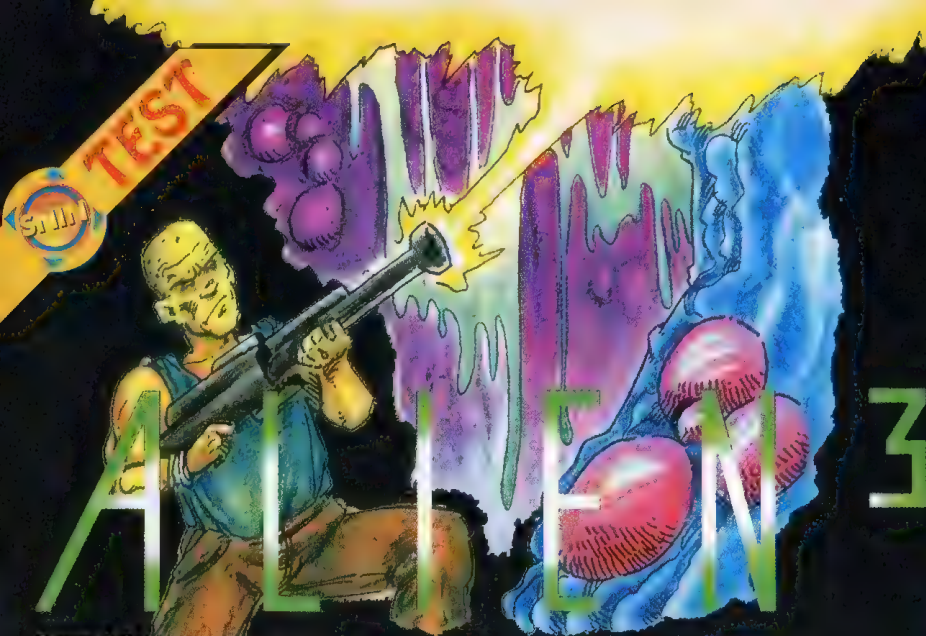
34



8 ... 9 ... 10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet.
C'est pire qu'un ring. Aie, ça fait bing. Il joue physique.
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, t'as le cherches...
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais...
C'est lui qui parle. T'as trop gros? 340 dunks agressifs.
340 rebonds offensifs.
C'est le round mound du rebound.
Bing. Bing. Reprise.
Il pénètre dans la raquette.
Il feinte la passe. Et il feinte.
Il déménage. Et fait le ménage.
En un contre un, fais pas le malin.
Tu y reviens?
Mais tu as tort.
Regarde le score.
34 affiche 34 plus.
97... kilos T'as vu jouer tu
Il t'a p...
Atomisé. Ratatiné. Bing. Bing.
Tu jettes l'éponge. Encore tu songes.
Au numéro du 34.
T'as vu ses nouvelles
Air Force
Max

MaxTM Air Force
ses nouvelles
T'as vu

A collage featuring the Nike logo and the slogan "just do it." repeated twice in a stylized, overlapping manner. The background is a textured, light-colored surface with faint, repeating text. The Nike logo is prominently displayed in the center, with the slogan "just do it." written in a bold, sans-serif font above and below it. The text is slightly tilted and overlaps with the logo and each other.



Journal du Lieutenant Ripley.

Localisation : Fury 161, planète pénitentiaire...

Situation : dedans jusqu'au cou, je dois me débarrasser de la reine par tous les moyens...

Moyens : fusil à impulsion, lance-flammes non standard, lance grenade, radar de contrôle... et mes tripes ! De toutes façons ces monstres je les connais comme s'il faisaient parti de ma famille (au passage : bonjour Maman !).

Jour 1 : je suis dans la première section, c'est un véritable réseau de couloirs et de salles truffées de ces sales bêtes, l'éclairage est mauvais, mais ma vue s'y est habituée. Je viens de trouver un terminal, un vieil ordinateur tout plein de "bugs" mais qui fonctionne encore (tant bien que mal !), je vais pouvoir entamer ma série de missions.

Le "Medic Bay 1" est infesté d'œufs prêts à éclore (mais aussi de bonus me régénérant !), je vais devoir aller les griller au lance-flammes en espérant trouver du carburant supplémentaire sur mon chemin. Oh ! mais c'est génial, quelle surprise, je suis animée à la perfection. Mes mouvements sont fluides, on dirait que mon "sprite" est animé en 3D polygone, comme dans "Another World" et "FlashBack", c'est vraiment impressionnant (le bon boulot, ça l'est toujours). Mais ne nous éloignons pas de notre but premier qui ici, en l'occurrence, est de survivre.

Jour 2 : j'ai réussi les missions de la première section. Normal, je suis la plus forte. Me voici



Difficile position pour Ripley : accrochée au dessus du métal en fusion avec une flopée d'Aliens qui cherche à la dévorer.

maintenant à un nouvel endroit du complexe.

Dangereux mais beau !

Grâce à un "password", je pourrais retourner à tous moments. Mes missions bien que toutes aussi dangereuses les unes que les autres, sont vraiment variées et changent

de l'éternel massacre automatique. Libérer de malheureux otages des griffes des Aliens, ressouder des tuyaux percés, sceller des portes pour gêner les Aliens dans leur progression... Du boulot en perspective ! La seule façon de me repérer dans ces labyrinthes sont les terminaux qui m'offrent une carte complète des lieux que je devrais mémoriser.



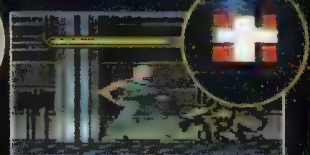
La trajectoire de la grenade est calculée selon l'angle de tir et les murs rencontrés : du grand art efficace.



Le lance-flammes est une arme à trois niveaux : le bleu est le plus puissant, le rouge le plus faible.



La mitrailleuse classique permet de se débarrasser des petits aliens un peu trop entreprenants.



La barre d'énergie apparaît quand vous vous faites toucher. Remontez-la avec ce bonus.



Notre casseuse d'Aliens vient d'exploser l'une de ces charmantes bestioles aux pieds d'un malheureux otage.

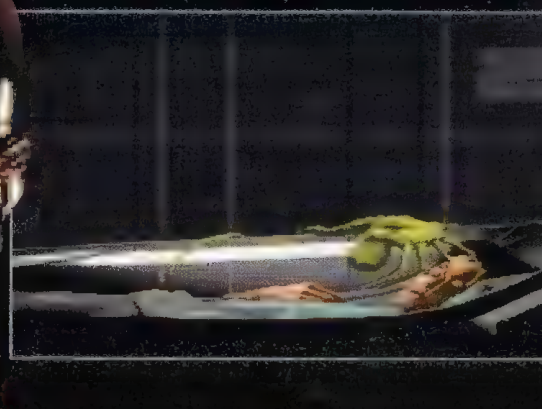


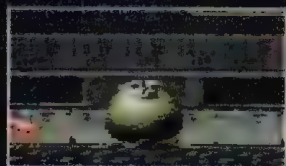
Grillage sec d'Aliens dans les bouches d'aérations qui servent de lieux de passage dorénavant.

Heureusement que je peux y revenir à tout moment dans mon périlleux devoir.

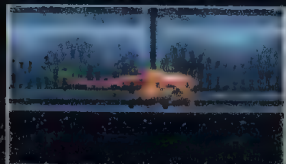
Jour 3 : j'ai honte de le dire mais c'est un réel plaisir de se prendre des coups, de se faire gerber dessus et d'exploser les aliens dans des décors

aussi beaux. Je me balade dans des couloirs froids et humides mais aussi dans des zones où l'on fond du métal dans de superbes dégradés rouges ou encore en extérieur où ma claustrophobie naturelle n'en est pas guérie pour autant. Il faudra aussi se ballader

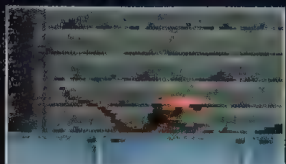




Grillez les œufs pour vous débarrasser de la vermine.



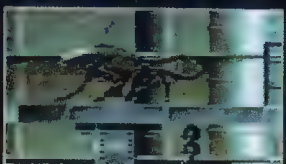
Dans le film, celui-ci s'accroche au visage des humains.



Ce bébé Alien est déjà féroce. Gaffe les gars !



Ces petits vicieux attaquent en groupe.



Rapide est puissant, tels sont ses atouts.



Le plus gros que j'aie vu : un vrai baleze.

dans des salles où les Aliens auront complètement envahis les murs et les sols formant une résine gluante.

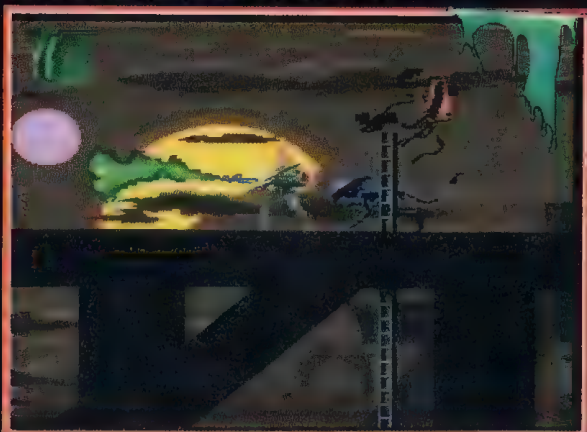
Côté son... flippant à souhait !

L'ambiance sonore me fait vraiment peur, les musiques sont superbes, genre film bien stressos, et les sons vraiment bons genre cris déchirants et flaques de "slime".

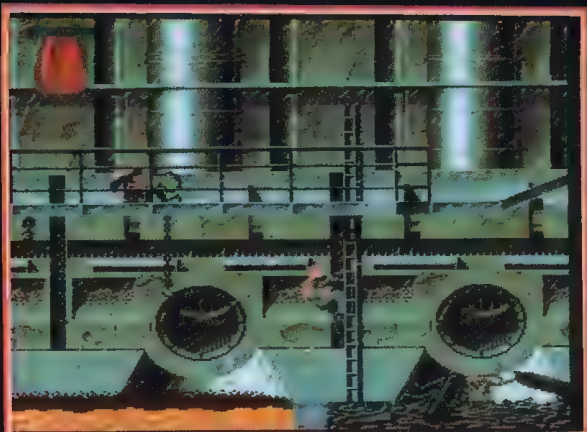
Jour 4 : après avoir rechargé mes armes dans le "Weapon Room 7", me voici dans la troisième section où une bête bien plus grosse que les



Ahhhh... que c'est bon ! De l'énergie à ne plus savoir qu'en faire. Bonne idée d'en laisser quelques caisses pour plus tard.



Retourne-toi Ripley ! Elle est jolie ta flamme verte mais c'est de l'autre côté que sont les Aliens !



Ripley est en extérieur. Comment je le sais ? Simple, regardez la pluie qui tombe et vos doutes s'envoleront. Avec la lave, ça fait un "big" chaud et froid.

autres m'attend de pied (et de griffes, et de dents, alouette...) ferme. Heureusement j'ai trouvé de nouvelles recharges qui me permettent de tirer des flammes vertes et bleues, bien plus puissantes que ce grille pain rouge. Jour 5, le dernier je crois... : je n'ai plus de munitions, je suis épuisée.

de plus j'ai découvert un défaut dans la maniabilité qui m'empêche de tirer correctement en me baissant. A cause de ça, les plus petits aliens, les plus vicieux, ont réussi à me coincer dans "l'Alien Corridor 4". J'espère que mon successeur aura

ALIEN, LE(S) FILM(S) :
L'aventure Alien commence en 1979 pour Sigourney Weaver avec le premier volet réalisé par Ridley Scott (réalisateur entre autres de Blade Runner !). C'est un tel succès que la belle Ripley remplira pour deux autres "épisodes". Le jeu est tiré du numéro 3 tourné environ 10 ans après le premier.



Voici l'écran de mission, un passage obligé afin de se repérer correctement dans ces couloirs infernaux.



plus de chance que moi, mais je ne regrette pas cette mission pour une fois originale et superbement réalisée...

Fin de transmission...

Alone 3.

Y : MITRAILLETTE
X : LANCE GRENADE
A : LANCE FLAMME
B : SAUTER
L/R : ETAT DES ARMES



ARCADE/ACTION

LJN - 1 JOUEUR

Bravo pour la réalisation, bravo pour l'intérêt ! Enfin une adaptation du film parfaitement réussie.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	95%
SON	93%
JOUABILITÉ	79%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 91%



350

450



Ah le soleil, la mer, les filles... rien de tel pour oublier le train train quotidien. Eh oui, moi Syoh, suis un des gardes du corps de Frank, notre redac'chef. Je tiens de ce fait à le remercier pour son excellent conseil : "Vas prendre des vacances au Club Mad et reviens nous en forme !". Me voilà donc sur une île paradisiaque, havre de paix où je peux enfin profiter pleinement de mon temps libre pour m'adonner à mes sports favoris : boxe, close combat, thaï boxing, full contact et... drague.

Sea, sex, sun and baston.

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles.

Chaque jour, je partais chasser quelques "belles plantes" histoire de me dégourdir les jambes (c'était un très bon entraînement et une façon, comme une autre de prendre de l'exercice !). Comme les activités qu'on me proposait ne coïncidaient pas avec ce que j'avais exprimé, la drague devint très rapidement mon seul et unique passe temps. Le hic ! C'est qu'elles n'étaient pas venues, seules ces belles et charmantes demoiselles.

En effet, leurs compagnons, qui étaient en outre des moniteurs du Club, tous experts en arts martiaux,



On ne sait rien sur le Roi du Combat (le dernier boss !), si ce n'est qu'il est le plus puissant de tous vos ennemis. Vous devez l'abattre avant qu'il ne détruise le monde !

avaient vite fait de me repérer et de me mettre sur liste rouge (rouge sang pour être plus précis). Ils décidèrent sous couvert des animations sportives du camp de

Tant qu'à vous présenter les quatre héros du jeu, autant vous les présenter avant le combat, sans bosses et sous leur meilleur jour !



Syoh est en mauvaise posture ! Il vient de recevoir un coup de genou très puissant de la part de Beans. Celui-ci est complètement cligné !



Un face à face détonnant ! Kotono et Rei se battent dans un combat à mort (regardez donc le Fatal Contest). Sachez que Rei maîtrise aussi bien le feu que l'eau.

vacances d'organiser une nouvelle activité, un concours ou devrais-je dire un tournoi, enfin une façon détournée pour me donner une bonne leçon.

Une couronne en jeu !

Pour m'attirer, à part le titre de Roi, une récompense en "nature" me serait offerte si par chance je gagnais : la Reine du village (pas celui dans les nuages) qui serait élue le jour même (je me demandais bien qui allait pouvoir être élu dans la mesure où sur l'île les filles étaient toutes plus jolies les unes que les

autres !). Comme je n'ai jamais su résister aux femmes et à leur jolie minois, je pris part à ce foutu tournoi. D'autres clients étaient là pour d'obscures raisons : Zazé (rien que le nom m'amuse ! C'est un américain chauve possédant des pouvoirs identiques aux miens, moi-même étant combattant. Non sans blague !), Kotono (une jeune et jolie fille, innocente et sans défense qui joue aussi bien du couteau que de la poupée) et enfin Vortz (le lutteur professionnel bâti à la Arnold). Tous nous disposions de coups dits de base (coup de poing, coup de pied... enfin tout ce que l'on a l'habitude de voir dans les jeux de baston) plus des techniques mortelles. Soit au total, au moins 20 mouvements différents, plus ou moins efficaces pour terrasser ces gentils organisateurs (gigantesques et rapides) qui nous ont accueilli à bras ouverts et à poings fermés : Beans, Dolf, Rei, Gajet, Sirou, K's et enfin "Jade", le Roi du combat, leur grand gourou. Chacun d'entre eux évoluant dans un décor (utilisant le mode 7 et un scrolling différentiel



Beans est un combattant des rues.



Dolf a une spécialité : l'assassinat.



Gajet est un lutteur professionnel comme Vortz.



Sirou, le guerrier ninja, est un redoutable adversaire.



K's est le plus fort de tous les gardes de Jade.



Rei est un sorcier qui contrôle les esprits.



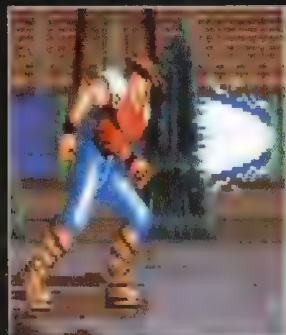
Jade, le roi du combat, vous attend de pied ferme.

Voilà la galerie de portrait des adversaires que vous aurez à affronter si vous espérez devenir le "Roi". Chacun d'eux possède des capacités de combat très différentes et il vous sera difficile de les battre tous du premier coup... Entraînez vous !

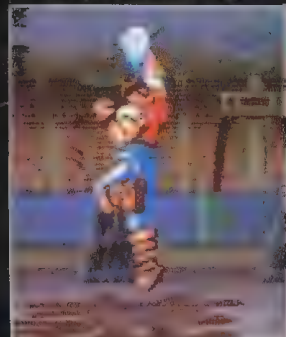
SYOH



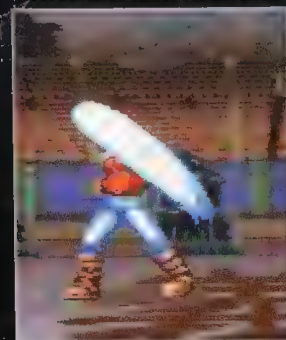
AGE : 22 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX : LA DENT CELESTE



Le Tonnerre Bleu est une des techniques mortelles de Syoh.



Avec ce coup de poing foudroyant, vous enverrez valser vos ennemis.



La lame du Dragon rend invincible celui ou celle qui l'utilise !

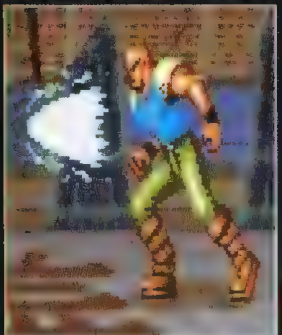


Il s'agit de l'usine d'armement avec ses armes bioniques. Une de ses techniques mortelles est le Corridor Fatal. Kotono ne va pas tarder à s'en apercevoir !

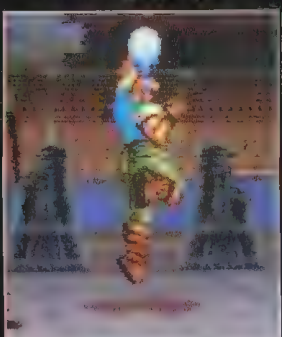
ZAZI



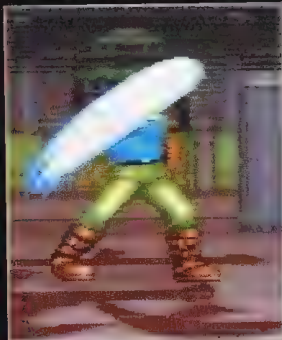
AGE : 22 ANS
ORIGINE : U.S.A.
ARTS MARTIAUX : LA GRIFFE TERRESTRE



Zazi possède exactement les mêmes coups que Syoh...



Il en est le rival depuis de nombreuses années...



C'est pourquoi, il participe à ce tournoi mortel pour lui régler son compte.

VORTZ



AGE : 31 ANS
ORIGINE : HOLLANDE
ARTS MARTIAUX : LUTTEUR



Méfiez-vous de ce coup de poing montant !



Vortz se précipite vers vous avec la féroce d'un animal.

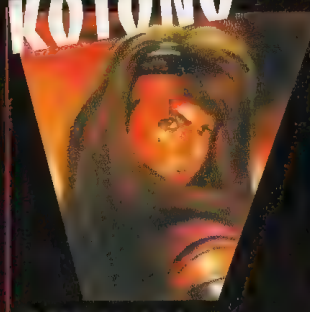


Dès qu'il vous attrape, cette brute ne vous lâche plus d'une semelle !

sur 3 plans) qui lui est propre et ayant aussi ses bottes secrètes. Les musiques et bruitages ("digits" vocales) qui accompagnaient nos combats me donnaient l'impression de me trouver dans une salle d'arcade.

La caméra cachée
 Pendant les rencontres, une personne filma nos moindres faits et gestes pour nous permettre de visualiser une fois le combat terminé nos erreurs (c'est le "Ralentir", on dirait un magnétoscope. Et dire que

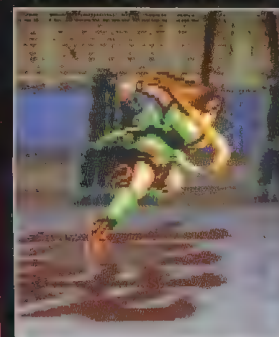
KOTONO



AGE : 19 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX : LES NEUF DIABLES



Kotono sait se défendre ! On remarquera que ce n'est pas pour faire la cuisine.



La jeune femme peut vous surprendre avec son "Epée de Brume".

le mien est en réparation en ce moment !!!). Certains d'entre nous n'ont pas supporté de perdre et sont partis bredouille en faisant la queue. Moi comme il se doit, je les ai tous battus (et sans l'aide de mot de passe !) et suis par conséquent devenu le nouveau Roi. Et pour être en forme, je suis en forme. D'ailleurs la Reine vous le dira. Un grand merci donc au Club Mad qui sait si bien ce que veut dire : "le client est Roi !" et surtout mes remerciements à Jaleco pour cette cartouche qui, en ayant su se démarquer de "SF2" (turbosuperplus), permet un grand dévouement.

Louis Houg.



ARCADE/ACTION

JALECO - 1 à 2 JOUEURS

Un bon jeu de combat mais qui patit de la sortie du nouveau "Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting".

GRAPHISME 86%

ANIMATION 85%

SON 85%

JOUABILITE 85%

DUREE DE JEU 85%

INTERET 86%

350 450

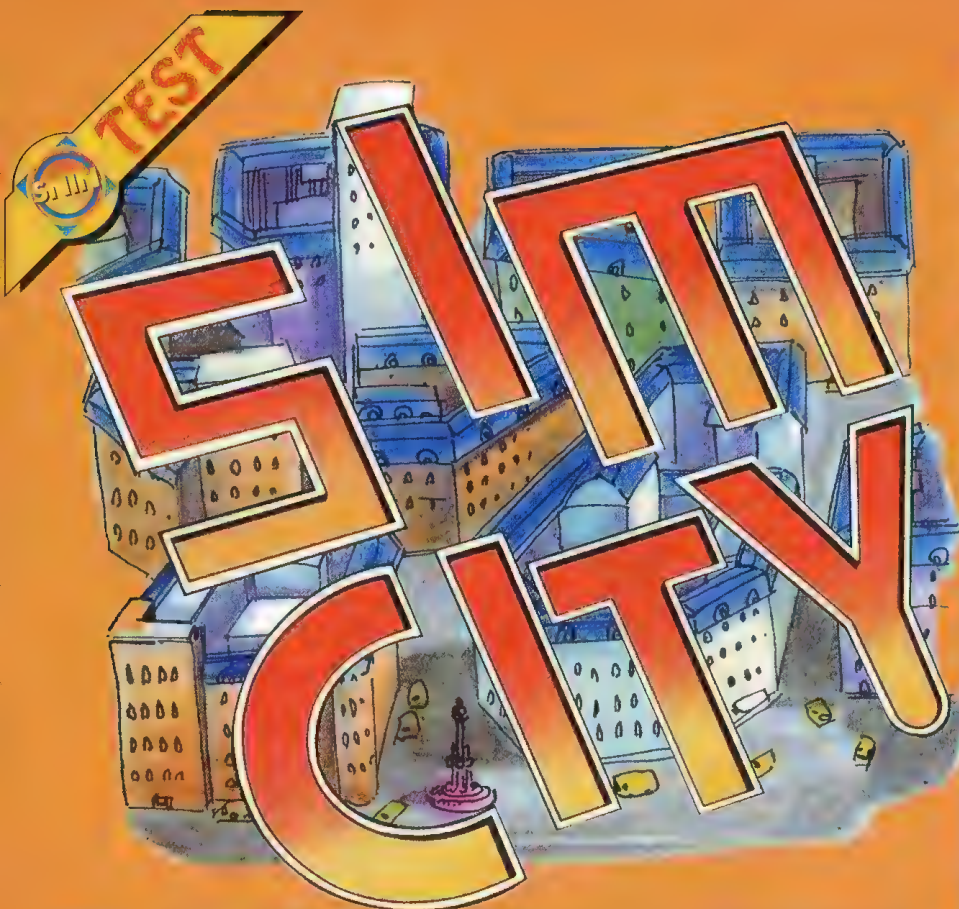
ACHAT ECHANGE

LE MAX POUR TON FRIC

Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD
30 F sur GG, GB

CLIC PHOTO VIDEO

188, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011-PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert
 Nintendo et Sega sont des marques déposées



Sim City, qui est un vieux jeu connu des possesseurs de PC et Amiga, débarque enfin sur Super Nintendo. Si vous, heureux adeptes de la Super Nintendo, vous ne savez pas de quoi traite cette cartouche, je vais me charger de vous le dire. C'est on ne peut plus simple : il faut construire une ville !!! Comme explication c'est un peu court, mais comme vous le désirez, je vais vous donner quelques petits détails.

Sim City vous met dans la peau d'un maire qui a comme tâche de construire une ville, ce qui n'est pas facile. Au départ vous avez le choix entre plusieurs terrains possibles, 999 pour être plus précis. Ensuite comme somme de départ, on vous octroie 20 000 dollars qui vous permettront de vous lancer dans la construction : vous placerez résidences, industries, commerces, aéroports, ports de pêche, postes de police, casernes de pompiers, espaces verts et des centrales électriques. Il faudra bien gérer votre argent pour ne pas vous retrouver à sec et devoir attendre impatiemment

la fin de l'année pour toucher les impôts.

Ça se complique !

Une bonne gestion financière veut dire aussi bien gérer votre ville : si vous placez trop d'industrie, cela fera trop de pollution et amènera le crime. Vous détruirez alors les usines et penserez avoir trouvé la solution en les remplaçant par des commissariats, mais cela générera du chômage. Voilà pourquoi Sim City devient vite un jeu prenant et unique en son genre car toutes vos initiatives se combinent entre elles et créent de nouveaux problèmes. Si vous ne

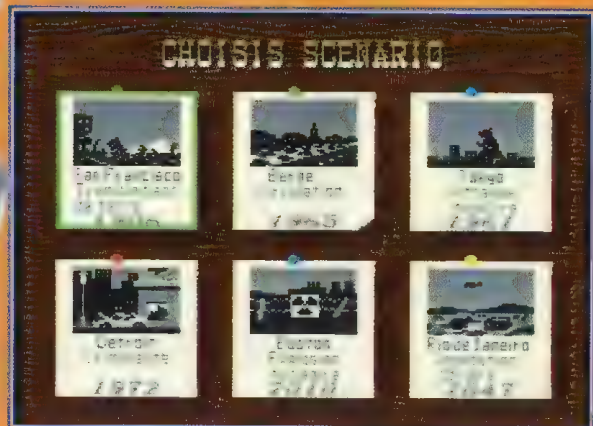
vous décidez pas très vite à actionner vos neurones, toutes vos bourdes empêcheront votre ville de s'agrandir. Sim city est déjà très complet tel quel, mais c'est sans compter sur le nombre incroyable d'options qui sont présentes. Déjà, possibilité de sauvegarder sa ville, ce qui très utile.

C'est vous qui voyez !

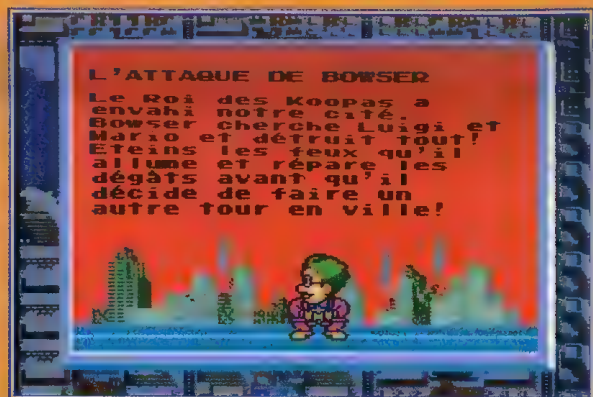
On peut augmenter les taxes, diminuer les forces de polices, savoir si les habitants vous apprécient, voir des graphiques qui montrent la progression du crime, de la pollution... Vous avez aussi la possibilité de voir votre ville en 3D



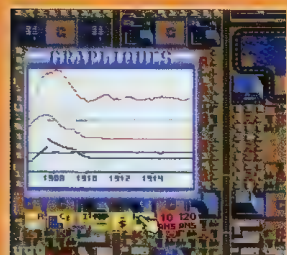
Bowser attaque la ville car il pense que Mario et Luigi s'y cachent. Mieux vaut qu'il les trouve avant que tout devienne ruines.



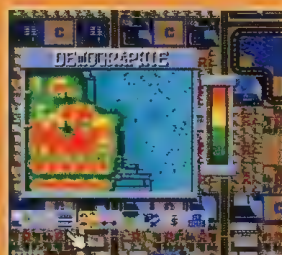
Si vous le désirez, vous pouvez commencer votre aventure dans une ville où un "léger" problème vient ternir le paysage. Pas mal !



Un désastre vient de se produire. Il faut le résoudre le plus rapidement possible, sinon votre ville deviendra un tas de cendres.



Là, vous pouvez voir la progression de chaque élément telle que la pollution.



Un compte rendu géographique de tout ce qui se passe dans votre ville.

	Total remis	Total alloué	Niveau de financement
Frais transports	\$2819	\$2819	100%
Frais police	\$4400	\$4400	100%
Frais pompiers	\$4600	\$4600	100%
Fonds précédents		\$522847	
Impôts perçus	+	\$ 0	
Revenus Spéciaux	+	\$ 1600	
Dépenses ordinaires	-	\$ 11819	
Fonds disponibles		\$512628	

Le tableau où vous ajustez les impôts et les budgets pour les administrations.

1900 JAN	Nouveau maire élu
1903 MAR	Deviint une ville
1903 AVR	Deviint une cité
1903 DEC	Deviint une capitale
1905 AOU	Un déluge s'est abattu
1906 MAI	Deviint une métropole
1911 JUL	Accident d'avion

L'histoire de votre ville en long et en large.

Résidentielle	239	46%	0
Industrie	84	16%	2
Commerciales	63	12%	4
Développement	353		1
Sans développement	33		10
Autre	129	25%	89
Routes	48	9%	10
Vies ferrées	93	18%	32
Lignes électriques	11	2%	29
			1670
			14%

Ci-dessus, le POS (plan d'occupation des sols) de votre cité.

OPINION DU PUBLIC		STATISTIQUES	
Le maire fait-il un bon travail?		Population 161340	
69% OUI		Migration nette (année dernière) 2040	
31% NON		Evaluation 26155000	
Quels sont les problèmes les plus préoccupants?		Catégorie 1 Métropole	
25% POLLUTION		Niveau de jeu Difficile	
18% CHOMAGE		Résultat actuel 693	
14% CROISSANCE LOGEMENTS		Changement annuel 8	
10% CRIMINALITE			

La population est-elle contente de vous ? Qu'est-ce qui la préoccupe ?

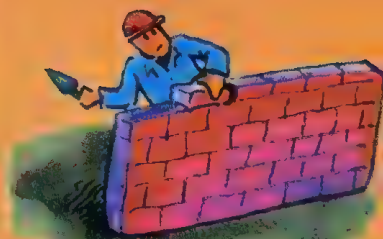


Pour détruire votre ville, choisissez un de ses désastres possibles.



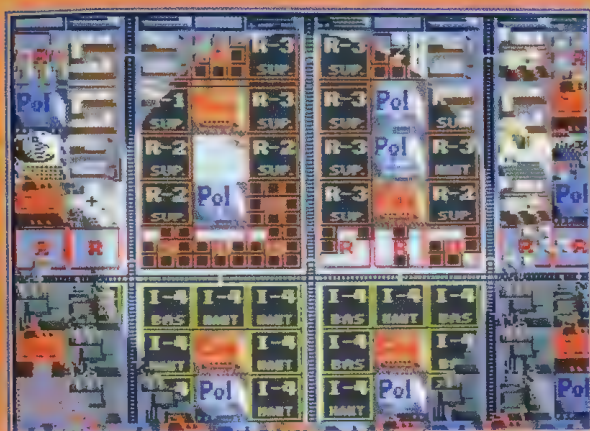
Pour le plaisir, une sympathique vue en 3D.

Dans Sim City, un nombre incroyable de petites options vous permet de diriger le mieux possible votre ville. A vous de savoir les utiliser comme il convient, pour espérer atteindre le but ultime, la mégalopolis, c'est à dire plus de 500 000 mille habitants. Bonne chance car pour y arriver vous devrez vous armer de patience et remettre cent fois votre travail sur l'établi. Nouveauté : la version Super Nintendo permet de visualiser sa ville en simili 3D et de se promener dessus. Effet gratuit mais bougrement impressionnant.



Comme vous pouvez le constater, le jeu est complètement en français et, cette ville n'en est qu'à ses débuts. Pour la faire croître, il faut que les industries soient placées à l'extérieur de la ville, les commerces vers le centre, et avec un bon paquet de résidences pour compléter le tout. Mieux vaut pour les transports, ne mettre que des chemins de fer, car cela évite les embouteillages et évite une pollution trop élevée. Un port est nécessaire pour l'industrie, et un aéroport pour le commerce. En espérant qu'avec ces quelques conseils vous réussirez à construire une ville comme vous la souhaitez, je vous laisse prendre la suite en main, car pour ma part, j'ai déjà donné. Si vous voyez ce que je veux dire !*

* Une surprise vous attend après 500 000 habitants !



Autre option nouvelle spécifique à cette version : une loupe pour apprécier réellement l'évolution de chaque construction.

isométrique (très plaisant), ou de voir un plan général qui indique où se trouve telle ou telle maison, ou se développent le crime et la pollution...

Pas besoin de parler technique vu que Sim City n'a pas besoin d'une grande réalisation pour être un hit (1 méga de mémoire). De plus une option permet de créer une catastrophe (monstre ou raz de marée détruisant la ville) augmentant la difficulté. Bref, Sim City est le Must dans ce

genre de simulation, un hit de Nintendo, qui par la même occasion prouve sa maîtrise dans n'importe quel genre, alternant parfaitement entre Mario All Stars, Sim city, F-Zero, Star wing...

Du bon, du très bon Nintendo !
David Taborda



STRATÉGIE/RÉFLEXION

NINTENDO - 1 JOUEUR

Un jeu micro qui a fait ses preuves et que l'on est bien content d'accueillir en version française sur Super Nintendo.

GRAPHISME 87%

ANIMATION - %

SON 84%

JOUABILITÉ 93%

DURÉE DE VIE 97%

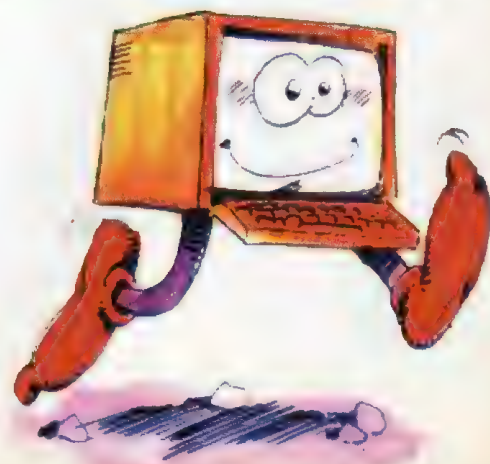
INTERÊT 95%

350 450

NOUVEAU ! SUR LE 3615 KONSOL

DANS LA RUBRIQUE
"TRUCS & ASTUCES" DÉCOUVREZ

● DES CENTAINES DE TIPS INÉDITS ET VÉRIFIÉS SUR CONSOLES NINTENDO ● ET EN CADEAU BONUS, DES CODES ACTION REPLAY PRO ET GAME GÉNIE EN QUANTITÉ ILLIMITÉE.



BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR



GAME BOY



LICENSED BY



Eric
anton

FOOTBALL
CHALLENGE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !

Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

Nintendo

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !



**COMMANDE
TON SUPER TEE-
SHIRT
ERIC CANTONA
(VOIR À L'
INTERIEUR DE LA
BOITE)**

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

**SPECTACULAIRE,
MANIABLE, RAPIDE
ET TRÈS
PERFORMANT POUR
TOUS LES
INCONDITIONNELS
DE FOOTBALL ET LES
FANS DE CANTONA !**

NOM: CANTONA
PRENOM: Eric

DATE DE NAISSANCE: 24/05/66
TAILLE: 1,87 m

PROFESSION: Footballeur
CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier,
OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.

PALMARES:
28 sélections nationales, 10 buts depuis
le début de la saison.

QUALITÉS PARTICULIÈRES:

- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle -
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité
- déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire





D'habitude je préfère casser du super vilain en solitaire. Mais cette fois c'est différent. On ne sera pas trop de 5, les X-Men et moi pour affronter Arcade et ses sbires. On va leur faire bouffer la poussière, c'est promis. En tous cas, on va essayer très fort...

Salut... Moi c'est Spidey, alias Peter Parker l'homme araignée. L'In m'a engagé pour une mission chaude : primo, délivrer les X-Men en pénétrant dans le complexe d'Arcade. Et second, aller taper le responsable de tous nos malheurs, Arcade lui-même. Mais pour le rejoindre, chacun des X-Men et moi allons devoir passer par des chemins différents.

Sur les traces d'Arcade !

J'accepte votre mission Messieurs les programmeurs. Par où je commence ? Ah oui c'est vrai, le complexe. Voyons voir... Oula, mais les décors laissent à désirer. Ne vous vexez pas mais, vous êtes sûr que je suis bien sur la 16 bits de Nintendo ? Sur ce, un peu résigné et la gorge serrée, je me lance... Dans l'ordre, je dégage les caméras qui pourraient signaler ma présence. Petit reproche en passant sur la maniabilité qui ne se laisse pas appri-



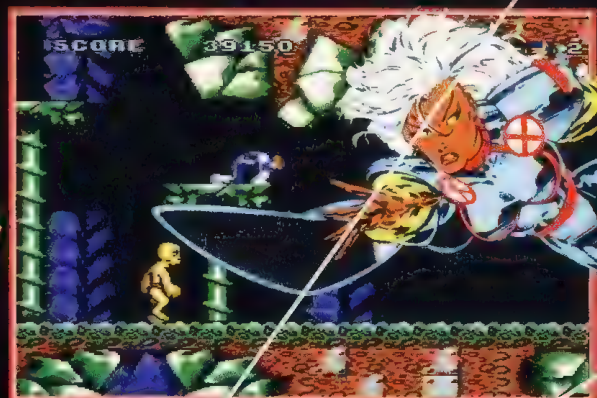
Spidey part sur les toits à la rescousse des quatre X-Men enlevés par Arcade et ses complices. Sa destination : le complexe des super vilains.

voiser par le 1er venu. C'est chouette, les programmeurs ont pensé à recréer mes armes fétiches, mes fidèles boulettes de toile et mon fil. Allez hop, exit la 1ère mission. Je rentre dans le cachot et libère mes quat'zamis.

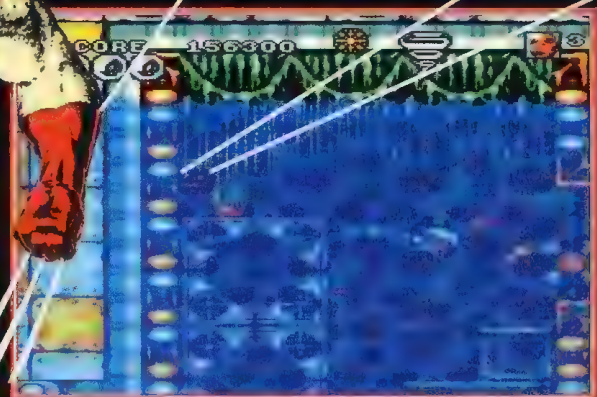
L'aventure commence à peine !

Gambit, gaillardement, décide de partir le 1er. Sa mission est la plus colorée mais c'est aussi la plus dure. A peine est-il parti qu'il se fait poursuivre par une mega boule pleine de piquants. Il a beau sauter de plateformes en plateformes en jetant ses cartes tranchantes, je crois que ça va être trop pour lui... Avant de jeter l'éponge, il

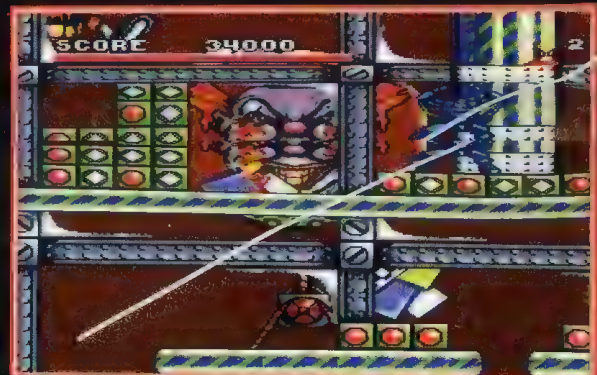
a quand même eu le temps de lancer sa super bombe. Dieu ait son âme. Ça commence mal... A qui le tour ? Allez Cyclope, plutôt que de pouffer comme un âne, vas-y ! D'un pas hésitant, il pénètre dans les sombres mines de sodium et saute dans le 1er chariot. Avec son rayon laser, il fait sauter les bombes laissées sur les rails par l'infâme Arcade et décapite les stégomites qui menacent. Bien joué. Dans un cul de sac, il ramasse un "power blast" qui lui donne un tir hyperpuissant. Re-bien joué. Il attrape même au passage quelques pastilles distillées le long des rails qui augmentent son score. Il assure le bougre ! Et en 2 temps 3 mouvements, il règle son compte au boss de fin, un simili homme sable.



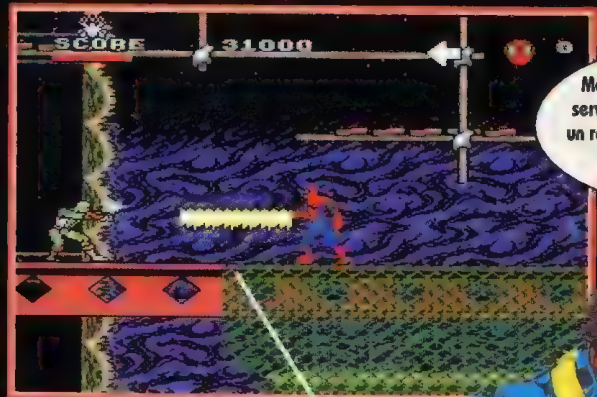
1er boss de Cyclope : il ressemble à l'homme de sable. Mais ne vous moquez pas de son beau slip rouge, sous peine de représailles musclées !



1er boss de Spidey : Spidey a semble-t-il mal choisi le moment pour attaquer. Le super vilain est prêt à riposter instantanément... Ça va faire mal !



1er boss de Serval : quelle lâcheté ! Attaquer Serval dans son dos, c'est pas très joli joli ça... Mais c'est tellement plus facile !



1er boss de Spidey : 10.000 volts dans les pattes, ça doit faire bobo. Mais une pile, ça se recharge non !

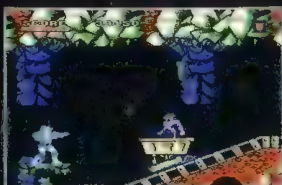
Des tableaux très différents !

Au tour de Serval de s'y coller... Une usine de jouets ? Drôle d'endroit ! En tous cas ça ne

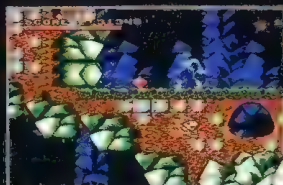
Moi c'est servir. M un rayon sup



Cyclope : il se retrouve dans les obscures mines de sodium et saute de chariots en chariots pour trouver l'homme de sable !



Dans les chariots, il faut faire très attention aux stalagmites !



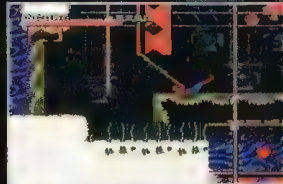
Ce "power-up" augmente la puissance du laser de Cyclope au maximum !



Spidey : dans le complexe d'Arcade, il devra libérer les X-Men. Tous les 5 partiront à la recherche d'Arcade et de ses sbires.



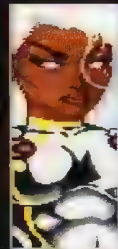
Dans le complexe, spidey doit détruire les caméras d'Arcade !



Un coup de toile bien placé et hop, on attrape le cœur !



Notre Spidey lutte désespérément dans le complexe d'Arcade. Son but : détruire toutes les caméras !



Ororo (Tornado) : heureusement, elle nage comme un poisson, car c'est dans les égouts inondés que sa mission se déroule !



A savoir : les coquillages libèrent toujours des bulles d'air !



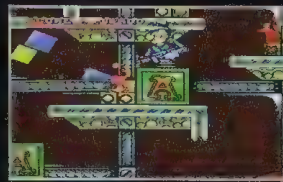
Ororo dispose d'armes spéciales comme les tornades...



Serval : il dispose à ses 2 mains de griffes, très utiles pour casser les murs et découper en tranches les vilains !



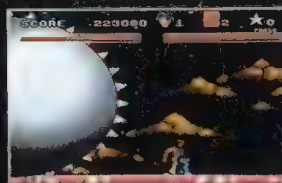
Les griffes de Serval sont si puissantes qu'elles détruisent même les murs !



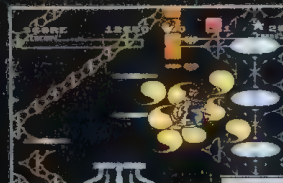
Si vous détruisez les clowns sans vos griffes, un cœur apparaîtra !



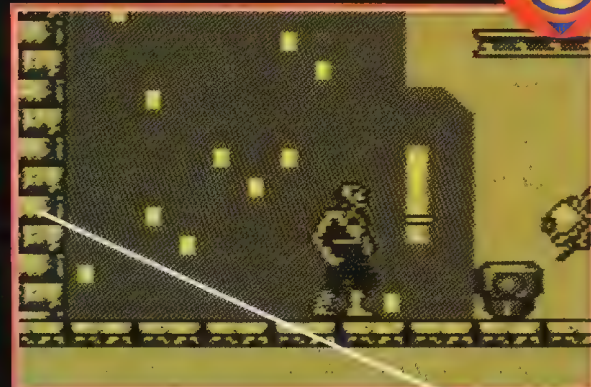
Gambit : comme son nom l'indique, c'est un flambeur. Les cartes à jouer et à trancher sont une de ses grandes spécialités.



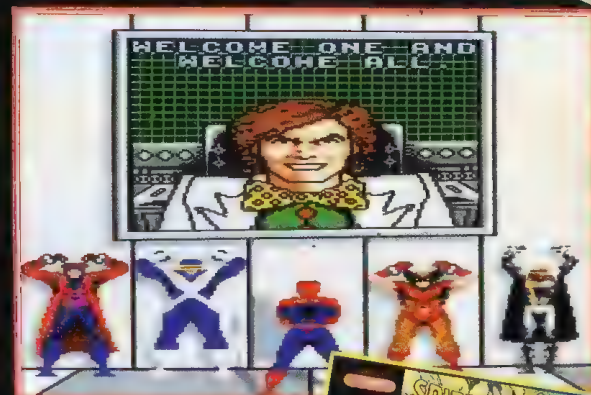
C'est le début du stage de Gambit. Bon courage Gambit !



Quand tout va mal, Gambit peut toujours utiliser sa super bombe !



Spidey est ici au tout début de l'aventure. À sa droite se trouve la 1ère caméra à détruire. La suite, c'est tout en haut du bâtiment...



Spidey est parvenu à détruire toutes les caméras et à s'introduire dans la cellule des X-Men. Arcade, bon joueur, s'en réjouit et les invite à persévérer !



l'empêche pas de sortir ses griffes. Il découpe tout ce qui se présente devant lui, clowns, avions, soldats de plomb...

franchement gros et pas gentil. Là, c'est Serval qui s'est fait découper. Paix à son âme ! Allez Tornado, il reste 1 vie. Sois prudente ! Elle n'a même pas le temps d'enfiler son maillot qu'elle se retrouve projetée dans les égouts inondés. Beur ! Avec sa foudre, elle explose vanes et parois pour libérer l'eau et attrape de-ci, de-là des bonus d'attaque et de défense. Pour soulager ses poumons, elle retourne

régulièrement aux quelques poches d'air existantes. Tout au bout de ce dédale infesté d'hommes-grenouilles et de piranhas, elle parvient tout de même au boss. Une sorte de scie circulaire pas méchante pour 2 sous. C'est quand même dommage qu'elle ait oublié le niveau d'air... Argh 3 vies, c'est rachit'court ! Sommes toutes, je ne regrette pas cette aventure avec mes X-copains. La diversité des missions est telle, qu'elle fait oublier les petits points faibles du jeu. Allez zou, on y retourne !

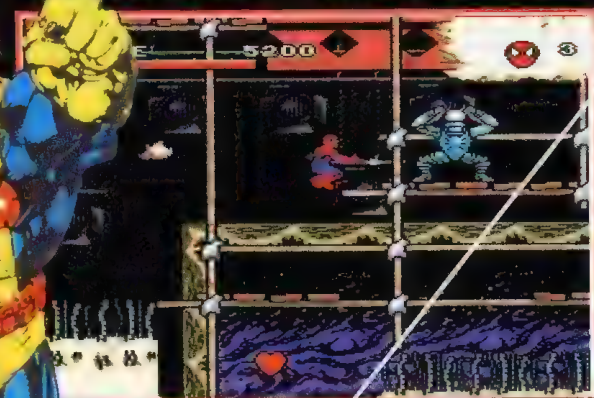
Sup'dada.

Allez, je dégomme cette espèce de "zorglub" avec mes boules de toile, et après je trouve le chemin qui mène au cœur. Facile !



ARCADE/ACTION	
LJN - 1 JOUEUR	
Un jeu bien fait avec des aventures multiples mais tout de même difficile !	
GRAPHISME	80%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	89%
INTERET	85%
330	450

Arcade, c'est pas mon copain ! Et il ne va pas tarder à s'en apercevoir le bougre !



BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

FI POLE POSITION PROFESSIONNEL

VOUS AVEZ
TOUJOURS RÊVÉ
D'ÊTRE
AU VOLANT
D'UNE
MC LAREN,
D'UNE
WILLIAMS
RENAULT OU



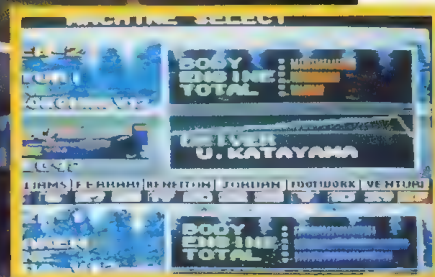
D'UNE FERRARI ...
VOS IDOLES S'APPELLENT AYRTON
SENNÀ, JEAN ALESÌ OU NIGEL
MANSELL ...
ET VOUS ÊTES AMATEUR DE
SENSATIONS FORTES ET DE LONGS
CHALLENGES À DEUX...



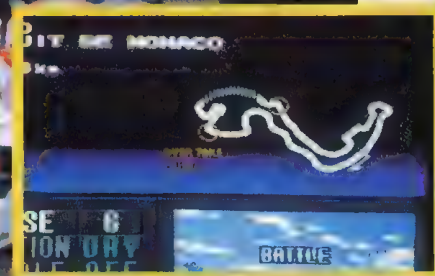
36.15
LUDI
GAMES



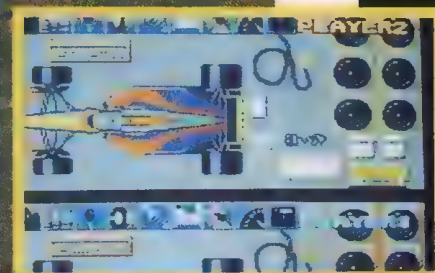
POSITION, N PILOTE



Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.



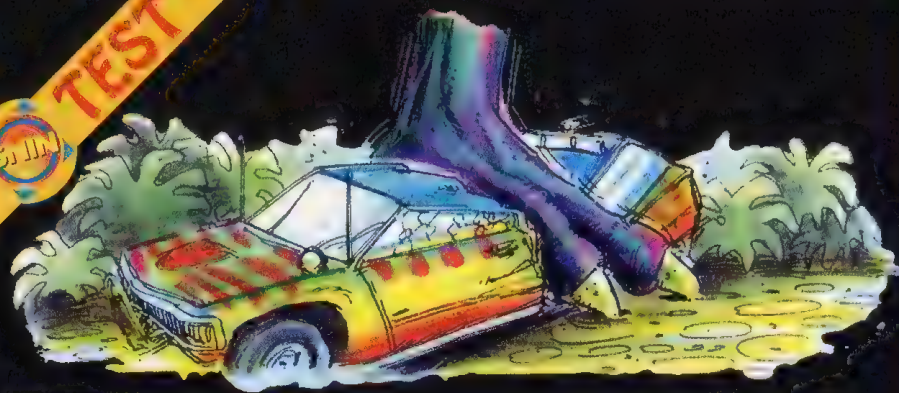
Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.



Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 21.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran split
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 équipes et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde

F1 POLE POSITION,
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !



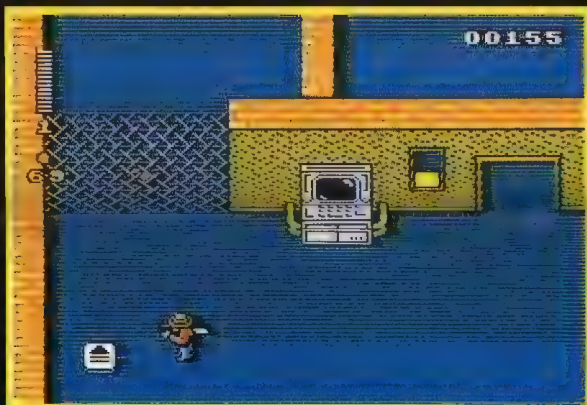
JURASSIC PARK

Pour ceux qui n'ont pas encore compris : ils arrivent ! Et là, j'en entends encore qui demandent complètement ahuris "ben qui c'est-y qui arrive ?". Comme si on en n'avait pas déjà assez parlé, comme si tout le monde n'en parlait pas, comme si tous les cinémas ne l'annonçaient pas, comme si... comme si... Moi c'est simple, j'en rêve la nuit, j'en vois partout, j'ai même déguisé mon chien et ma tortue pour qu'ils leur ressemblent !

A lors je ne vous raconte même pas quand on a reçu les cartouches... Et pour ceux qui n'ont toujours pas compris (je voudrais pas paraître "lourd" mais je sais très bien que certains sont un peu durs de la "compréhension"), ces cartouches sont pleines de dinosaures. Normal puisque joie, volupté et tout ce qui va avec, on venait de recevoir Jurassic Park. En plus comme c'était pour gaver les circuits de la Nes et de la Game Boy, il n'y avait plus qu'à s'y mettre. Donc en route pour l'aventure !

Les dinos sont là...

Et bien là... Que je vous raconte un peu. Les dinos se sont les héros du dernier film de Môôôssieur Spielberg. Le titre du film ? Jurassic Parc (comme le nom du jeu, jusque là tout va bien). Pour tous ceux donc qui passent leurs journées enfermés à la cave ou qui viennent de passer les 6 derniers mois sur une île déserte sans radio et sans lire un seul journal, petit résumé des faits. Michael Crichton, écrivain de science fiction, imagine que grâce à du sang de dinosaure recueilli dans le fossile d'un moustique préhistorique, des chercheurs arrivent par manipulations génétiques à recréer de vrais dinosaures. Le roman fait craquer le génie du cinéma à grand spectacle. D'où adaptation pour le grand écran.



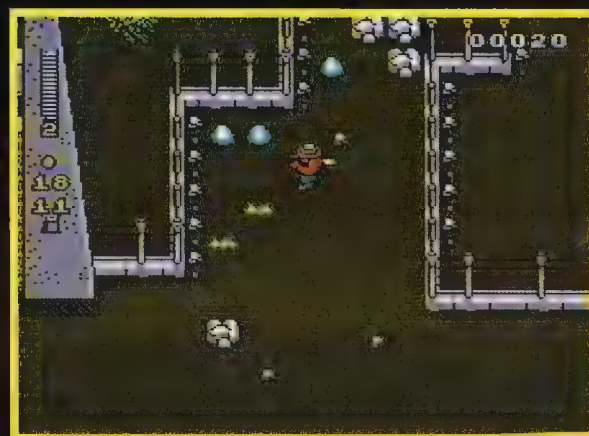
Une fois que l'on a attrapé les œufs, la carte d'accès à l'ordinateur apparaît. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir le portail du parc des dinos.



Le but du jeu ici, c'est avant tout de survivre, en slalomant tant bien que mal entre les monstres marins qui pullulent dans ces eaux très troubles !



Le docteur Grant est aux prises avec un petit dino... un tout petit dino, car en cherchant bien, il trouvera l'énorme T-Rex qui se cache dans ces bâtiments.



Ici, on retrouve le Dr Grant au tout début de son aventure. Il devra récupérer une douzaine d'œufs avant de pouvoir pénétrer dans le parc.



Et voilà, le docteur a attrapé tous les œufs. Il peut rentrer dans le parc... Est-ce vraiment une bonne idée ? On se le demande !



Jetez un œil sur la gauche de la photo : la boîte marquée du point d'interrogation peut vous donner de la vitalité, ou vous en retirer selon votre chance...





C'est peut-être une des phases du jeu la plus drôle que vous pourrez rencontrer dans J.P. : une ballade en canoë parmi les diplodocus marins !



Nous sommes dans la deuxième mission. Le Dr Grant a dans l'idée de s'introduire dans l'enclos du T-Rex pour sauver la petite sœur de Tim. Bon courage !

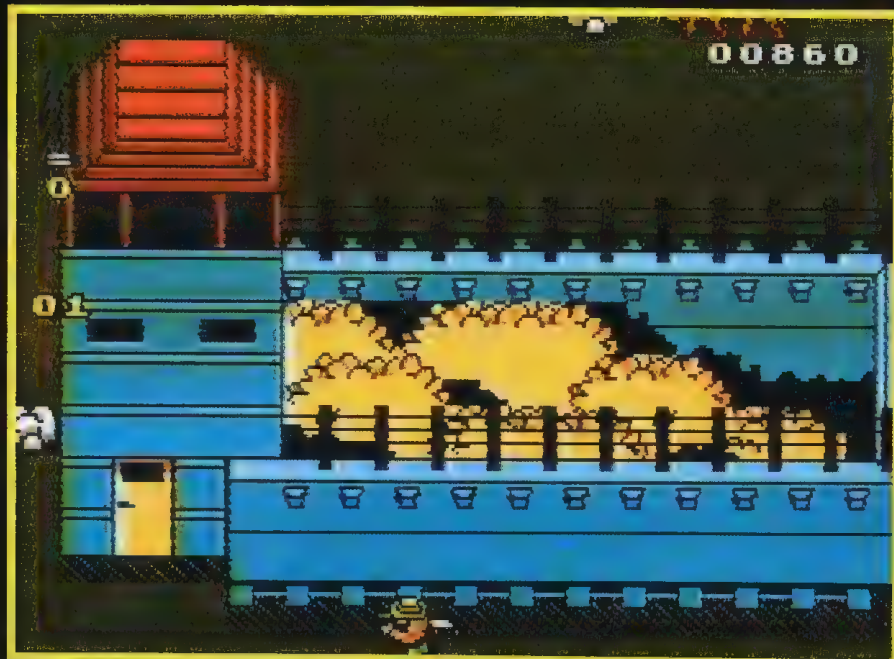
D'où jeu. Compris ? Au début du roman (donc du film), tout se passe bien, on crée des dinos, on crée un parc d'attraction (le Jurassic Parc si vous n'avez pas encore compris) et on fait venir du monde. Et puis c'est la catastrophe : l'ordinateur qui contrôle le système de sécurité se détraque et les dinos envahissent les installations. Le reste du film, je vous laisse le découvrir à partir du

20 octobre dans toutes les salles, et je vous fais découvrir le jeu puisque c'est à ce moment de l'histoire qu'il débute !

En route pour l'aventure.

Dès l'introduction et le menu d'options qui vous permet de choisir le nombre de joueurs (à deux c'est chacun son tour), d'activer ou non la musique et les effets sonores, les

dinos sont présents puisque ce menu s'affiche dans la gueule sanglante d'un T-Rex. Ensuite, en avant pour la première mission : ouvrir les portes du fameux parc (je vous rappelle que le système de sécurité s'est détraqué et que ni les barrières électriques ni les portails des différents enclos ne fonctionnent plus). Le parc est donc envahi par les dinosaures et il faut

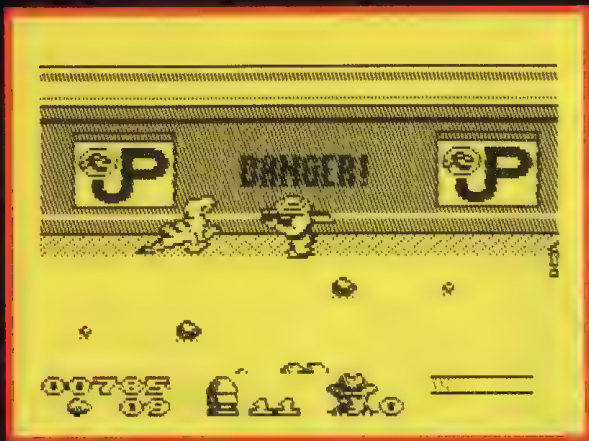


Voici l'ignoble enclos du non moins ignoble T-Rex. Heureusement pour lui Grant est bien armé. Pourquoi veut-il absolument affronter un monstre aussi horrible ? Et ben, tout simplement parcequ'il est héroïque, le doc de choc !



**Retrouvez
bientôt
le héros
du film
sur vos
consoles
Nintendo**

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: (1) 42279573



Dinosaur en vue : anéantissez-le avant qu'il fasse de vous son quatre heures.

que vous (le Dr. Grant, paléontologiste invité pour l'ouverture du parc), allez dans un premier temps récupérer Tim, un jeune garçon enfermé dans le parc. Il faut pour cela ramasser ou détruire

les œufs de dino pour enfin récupérer une carte d'accès à l'ordinateur central qui vous permettra d'ouvrir les portes du parc. Bien évidemment, tout n'est pas si simple. Les petites bêtes à grandes dents sont partout et cherchent à vous grignoter plutôt qu'à vous faire la bise. Pour vous défendre contre ces monstres d'un autre temps vous avez droit à un joli fusil et à des munitions (balles paralysantes, grenades...) éparpillées un peu partout dans le parc. Attention quand même de ne pas tirer n'importe comment et sur n'importe quoi, elles sont en nombre



Un tas de Tricératops foncent sur vous. Prenez la fuite ou c'est vous qui ornerez les musées.

limité...

Et après ?

Ben une fois que le brave Tim est sauvé, vous aurez droit à un petit slalom en sa compagnie (ce qui correspond pour la version Game Boy à la photo juste au dessus !) entre des tricératops qui cherchent à vous réduire en purée. Ce ne sera pas une partie de plaisir et je dois même dire qu'il est impossible (me semble-t-il) de réussir ce passage sans une égratignure. Et on ne va pas s'arrêter là ! Manque de bol (ou de pot, à vous de voir) vos problèmes ne ne font que commencer. Tim a une sœur, et elle aussi est en danger, coincée dans la cage du T-Rex. Donc on y retourne

avec la collecte des œufs (collecte que vous aurez à effectuer avant chacune de vos "missions" puisqu'elle vous permettra à chaque fois d'obtenir le sésame nécessaire à l'accomplissement de celle-ci) pour avoir le droit de la délivrer et surtout pour avoir l'honneur (dont finalement on se passerait bien vu la bestiole) de combattre le plus féroce des habitants du parc, le T-Rex en personne, le carnivore qui régnait en maître à l'air préhistorique (d'où son nom, Rex/Roi).

Et de deux... Bien sûr le jeu ne s'arrête pas là. Il vous faudra vous balader en canoë (pour une séquence super sympa) pour ramasser encore et toujours des œufs avec bien sûr toujours des bestioles qui vous dégusteraient bien pour leur quatre heures.

C'est'y beau ?

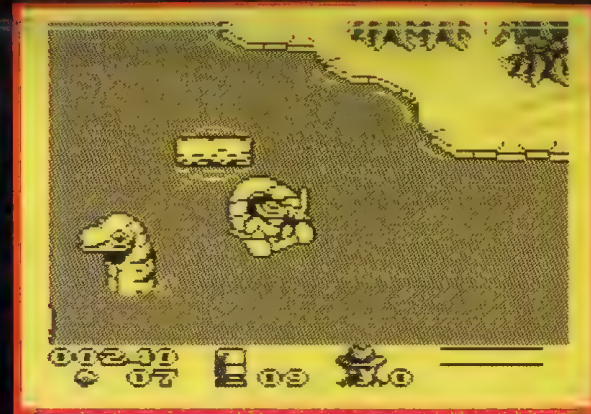
Ben je veux que c'est beau. Simple mais beau. On ne peut pas dire que les décors soient hyper chargés, détaillés et tout et tout, mais on est pas là non plus pour faire du Léonard de Vinci. C'est l'efficacité qui est recherchée en premier lieu. Donc c'est clair et tant mieux, on voit où on met les pieds, et surtout là où on ne doit pas les mettre ! Pour ce qui est du maniement, on a fait un test très simple : on a pris le plus nul de la rédaction et on l'a collé au "joypad". Résultat des courses, il s'est amusé comme un petit fou à faire sauter et courir le



Voici un gros plan sur une de nos chers petites bêtes : elle est robuste, énorme, mais pas trop intelligente il me semble.



Combat contre le tyrannosaure : avec un peu de chance, de dextérité, de bonne volonté et de patience vous en viendrez vite à bout !



Mieux vaut ne pas se perdre, car dans de tels endroits, les lieux ne sont pas sûrs et les dangers multiples.

gentil Docteur Grant et même s'il n'a pas fait de miracle (le jeu est assez facile mais quand même, faut pas pousser...), au moins on est sûr d'une chose : c'est très jouable.

Et sur GB alors !

Ben là non plus, il n'y a rien à redire C'EST PAREIL... Les deux versions reprennent les mêmes options de départ, les mêmes graphismes (calqués trait pour trait, les couleurs en moins), tout pareil quoi. C'est aussi sympa à jouer et le taré de tout à l'heure (le testeur nul) a encore une fois testé la jouabilité : même résultat, on l'a vu rigoler et même passer le premier niveau. Donc pas d'effolement de ce côté là, non plus. Tout va bien !

Conclusion !

Jurassic Park (JP pour les intimes), est un jeu fort jouable ne demandant aucune intelligence particulière puisqu'orienté action. Un bon jeu quelque soit la version, et à la portée de tous, pros ou novice du "joypad". Et un dernier petit conseil avant de vous quitter : aller voir le film qui est truffé d'effets spéciaux en images de synthèse (carrément fabuleux !!). A présent, il faut que je vous laisse car je dois retrouver mon chien qui s'est enfui depuis que j'imite le héros Grant en prenant le fusil à fléchettes de mon p'tit frère.

Louis Houg

PS : la version Game Boy coûtera entre 200 et 260F chez tous les bons revendeurs.

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 JOUEUR

La dinomania est là et bien là. Les dinos ne sont pas près de vous lâcher grâce à ces deux bonnes cartouches.

GRAPHISME 86%

ANIMATION 87%

SON 85%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 91%

INTERÊT 90%

300 400



L'ÎLE ET SES OCCUPANTS



Le Tricératops est un dino qui aime foncer sur ses ennemis pour les enfourcher.



Le Tyrannosaurus Rex possède des pattes capables de lui faire faire des bonds énormes. Mieux vaut qu'il ne vous tombe pas sur le rable.

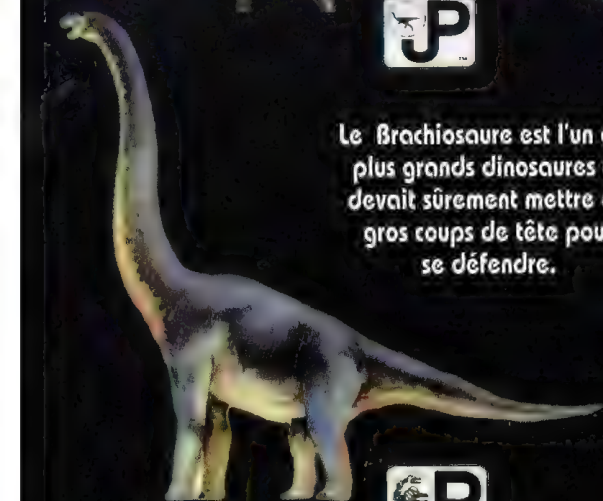


Le Vélociraptor est assez petit mais possède une vitesse suffisante pour échapper aux autres prédateurs.

Le Gallimimus : il a un long coup, mais on sait peu de choses sur ses facultés.



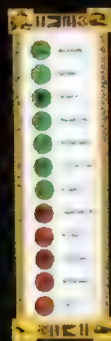
Le Brachiosaure est l'un des plus grands dinosaures et devait sûrement mettre de gros coups de tête pour se défendre.



Le dilophosaure est l'un des plus petits parmi tous mais est très agile et très malin. Attention à lui !



Sur cette carte de l'île vous pouvez voir les différents chemins permettant la visite guidée des enclos renfermant les différents dinosaures présentés sur cette page.

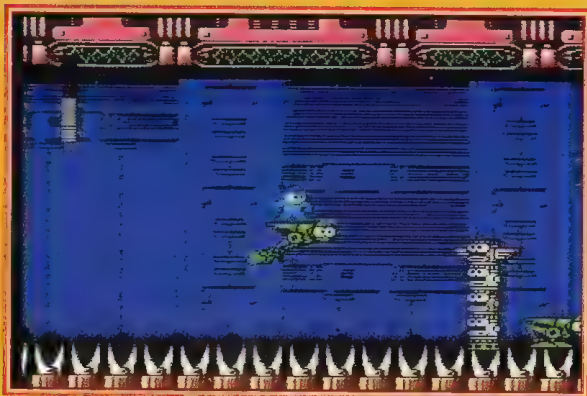




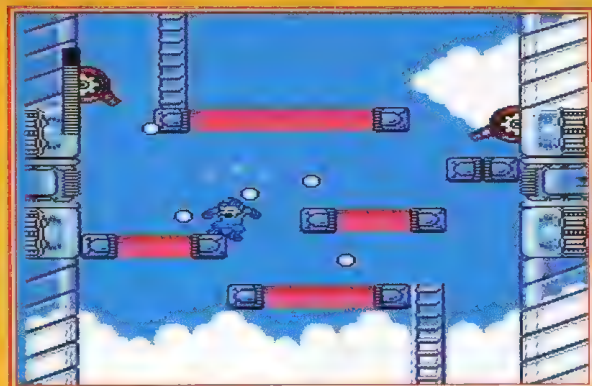
MEGA MAN 4

Ben oui je sais, le coup de la fausse interview pour présenter un test, on vous l'a déjà fait. Mais bon... Quand on a un rédac' chef qui hurle pour tester un autre jeu d'un côté et une maquettiste pourtant charmante, qui vous frappe pour avoir le texte... Et quand en plus on a pas dormi pour finir les captures du jeu d'avant, on fait dans le simple, l'efficacité, l'éprouvé. Donc en route pour un entretien avec Megaman, quatrième du nom !

B anzzai : alors Megaman, content de revenir sur Nes ?
 Megaman : il faut tout de même dire que j'y suis obligé. L'écurie Capcom est l'une des dernières à soutenir la 8 bits de Nintendo.
 B : Certes, mais parlez nous plutôt de votre aventure...
 M : Oh ! C'est une sombre affaire de professeur soviétique qui construit des robots pour envahir le monde. Mais en fait, c'est l'ignoble professeur Willy qui se cache derrière tout ça. La guerre froide, c'est fini depuis longtemps !

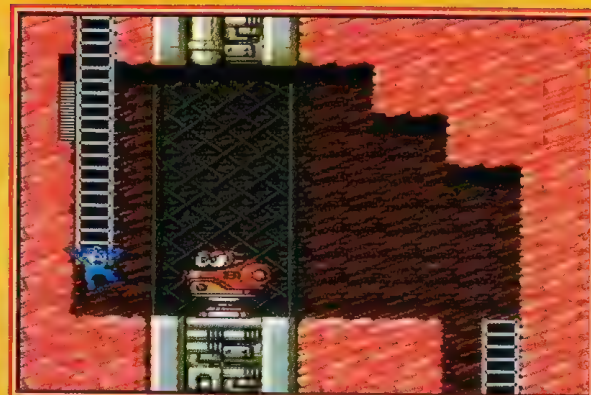


Rien de bien réjouissant dans ce niveau : les pointes au sol vous attendent impatiemment pour vous faire perdre une de vos précieuses vies.



B : Quels seront vos ennemis dans cette aventure ?
 M : Toujours des "bidules" Man ! Ringman, Toadman, etc... Ils sont 8 en tout et gardent la fin des huit premiers niveaux. Une fois défaits, je pourrais m'emparer de leurs armes respectives, bien plus puissantes que mon tir de base.
 Le chien Rushie viendra aussi à mon aide pour m'aider à voler, nager ou sauter plus haut !
 B : que pensez vous des décors qui vous entourent ?

Le niveau gardé par Ringman. Évitez les tirs des canons !



Les monstres de Megaman 4 ont l'air sympathiques avec leur bonne tête mais ne vous y fiez pas. Il ne sont là que pour une chose : vous détruire.



Du boulot en perspective pour arriver à passer par là...

M : Capcom, on le sait, fait bien son boulot. Certains de mes ennemis sont très gros et les éléments du décor ne sont pas pour m'aider dans ma quête.
 B : Est-ce que vous vous êtes amusé dans cette dernière mouture ?
 M : Et bien j'avoue que depuis le premier épisode, mes aventures ne changent pas trop et je commence sérieusement à m'ennuyer. De plus Capcom m'avais promis une promotion en me faisant figurer dans Street Fighter 2... Que dalle, j'attends toujours !
 B : Oui, oui, calmez vous. Heu, et la musique, elle est bien la musique ?
 M : Ouais bof, je préférerais nettement celles du No 3...
 B : Chers lecteurs, c'est sur cette note poétique que je vous quitte.
 M : Au revoir les gentils lecteurs !

Lionel Man 4



Voilà les boss, toujours au rendez-vous de ce type de jeu. Ce sont tous des "machins-trucs" man : dans le désordre et pour ne siter qu'eux : Ringman, Toadman. Rien à voir avec les super héros américains type Superman ou Batman mais ils sont quand même très forts !

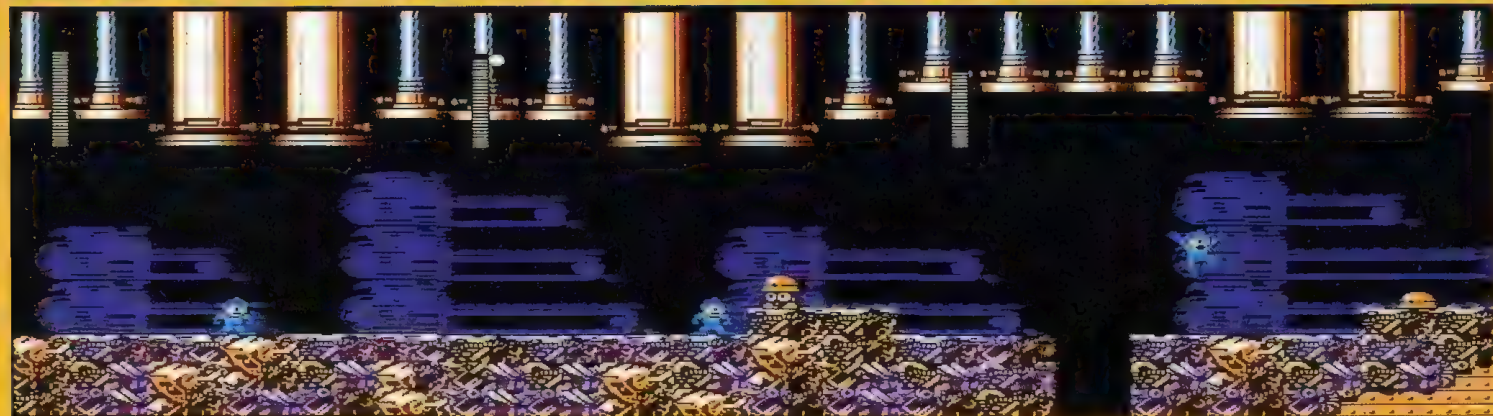


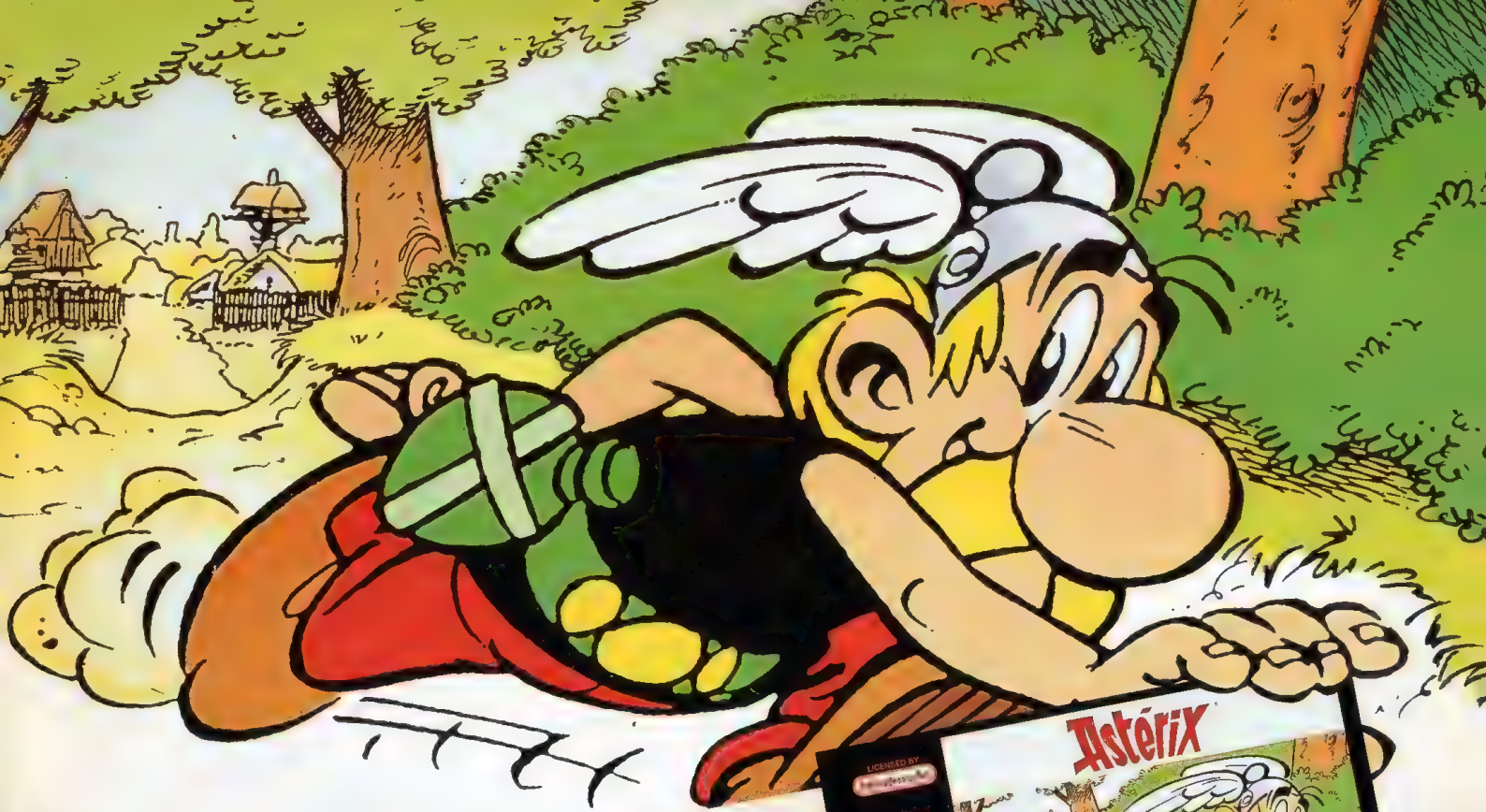
ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 JOUEUR
 Un bon jeu de plateforme action.
 Et surtout le plaisir de retrouver Megaman dans de nouvelles aventures.

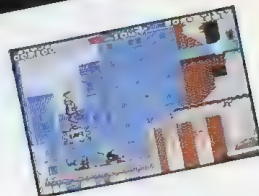
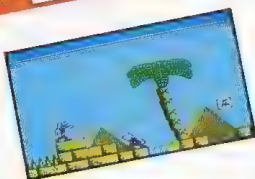
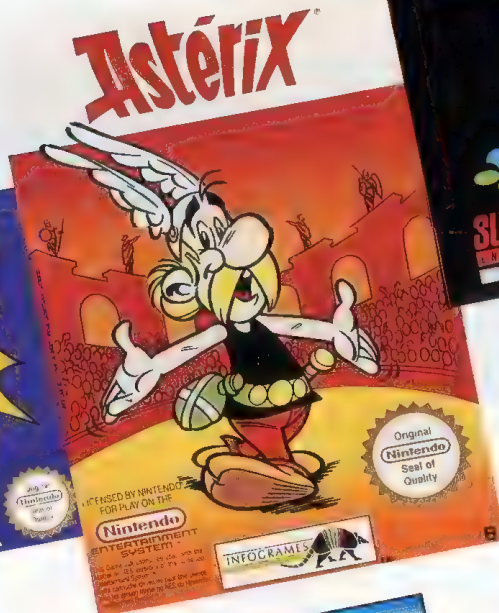
GRAPHISME	81%
ANIMATION	86%
SON	84%
JOUABILITÉ	81%
DURÉE DE JEU	87%
INTERET 87%	

275 350





GAME BOY



VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15

Asterix

ou

36 68 30 20*

*(2,19f La minute)



Je désire
recevoir
gratuitement un
documentation
concernant le produit

Asterix

GB ☐ NES ☐ SNES ☐

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43

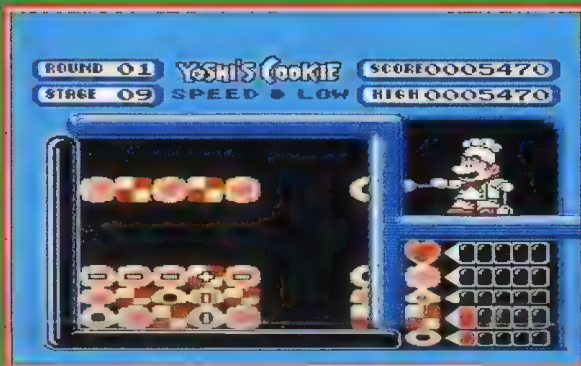


Pour faire un jeu parfait, c'est simple, imitez sans plagier un concept qui a fait ses preuves comme celui de Tetris par exemple. Ajoutez-y une dose d'originalité (histoire de faire du neuf), une maniabilité exemplaire et vous obtiendrez un jeu qui fera à coup sûr un carton et ça ne sera que justice.

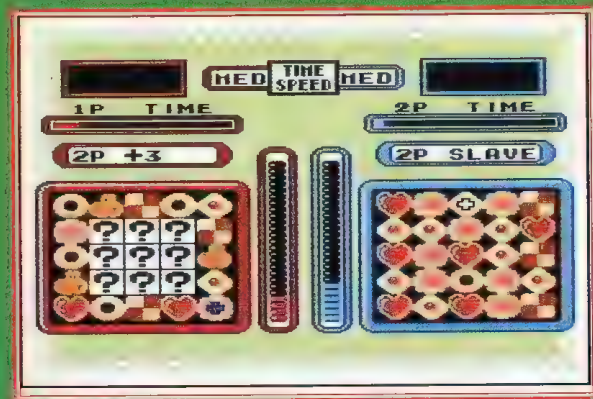
A l'instar de Tetris, Yoshi's Cookie fait partie de ces jeux qu'il est très difficile d'expliquer mais que le premier crétin venu comprend en 30 secondes de jeu.

Une simplicité exemplaire !

En mode un joueur, vous devez vider l'écran de tous les cookies qui l'encombrent en formant des colonnes ou des rangées de cookies de même nature pour passer au niveau suivant. Pour ce faire, on déplace un petit curseur qui permet d'effectuer des permutations horizontales ou verticales. Comme



Nous sommes ici en mode un joueur. Il suffirait que l'on monte d'un cran la rangée où pointe le curseur pour que la ligne de tartelettes disparaisse.



S'il vous arrive d'ensorceler votre adversaire par un "Blind", une grille de points d'interrogation viendra lui cacher toute la visibilité de son jeu.

de bien entendu, de nouvelles rangées et colonnes de cookies arrivent inexorablement et malheur à vous si l'écran se remplit

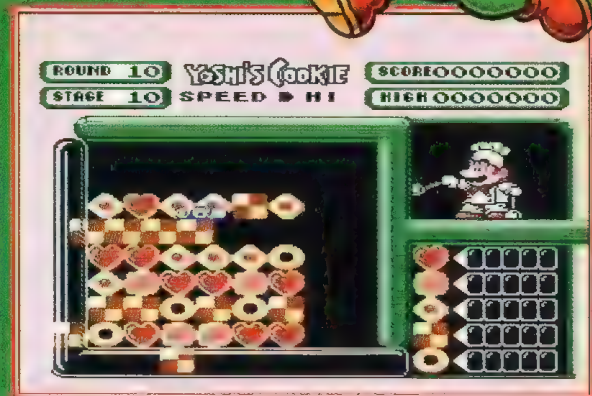
complètement.

Déjà fantastique en solo, ce jeu d'action/réflexion prend toute sa dimension en mode versus où deux joueurs s'affrontent pour la victoire suprême obtenue au terme de trois manches



gagnantes. Il s'agit alors d'être le premier à avoir aligné une trentaine de rangées/colonnes.

Dans ce mode, la rivalité est exacerbée par la possibilité d'infliger périodiquement un handicap à l'adversaire en alignant des Yoshi Cookies ("panic" mélange l'écran de son adversaire pendant quelques secondes, "blind" le cache, "-3" retire trois lignes,



Toujours le mode un joueur avec un bel arrêt sur image. On est au round 10 et tout va très vite. Heureusement une ligne disparaît.

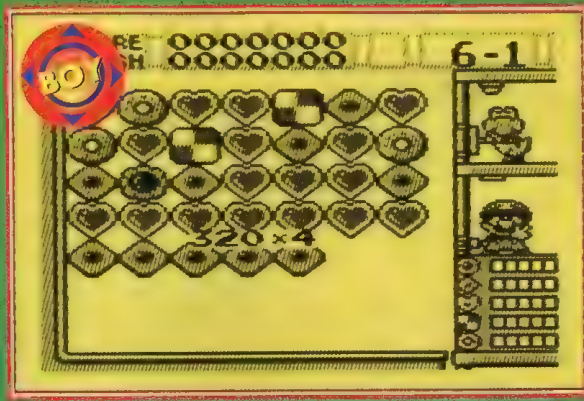
"slave" pour prendre le contrôle du curseur ennemi...)
N.B. : Les Yoshi Cookies ont la fonction de joker en mode solo.

passé plus un jour sans qu'on y joue à la rédaction.

Hong le disparu

Des graphismes clairs.

Graphiquement assez dépouillé, ce qui ne nuit en rien à l'intérêt de la cartouche, Nintendo a encore réussi avec Yoshi's Cookie à nous sortir un "must" aussi bien sur NES que sur Gameboy. En mode versus, Yoshi Cookies est même à mon humble avis encore plus prenant que Tetris. Pour ne rien vous cacher, il ne se



Une fois que tous les carrés sont en ligne, ils disparaissent tous par le bas de l'écran (Cf les cœurs) et on quitte l'enfer, jusqu'au prochain tableau !



Ici vous êtes en mode un joueur et comme vous pouvez le remarquer, vous venez de parachever les dernières lignes de ce tableau.

RÉFLEXION

NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS
Un jeu qui passionne la rédaction depuis le départ. Il est dur d'en décrocher, surtout à deux joueurs.

GRAPHISME	75%
ANIMATION	- %
SON	90%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	98%

INTERÊT 94%

275

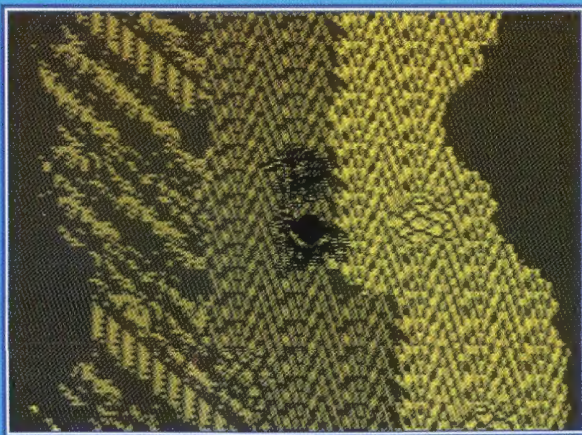
350

TEST

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

Chers amis bonjour ! Nous voici en direct pour notre émission-jeu enregistrée la semaine dernière sur Télé France 3 1/2 "Questions pour un Morpion !" Nous retrouvons nos deux charmants candidats dans la dernière phase du jeu. Face à face, David et Hong Hai, tous deux rédacteurs à Banzzaï. Mais commençons sans plus tarder.

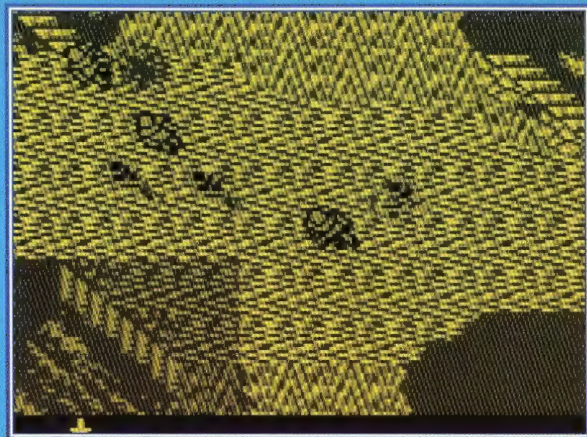
Q - Question difficile, question d'Histoire. David que décidez vous ?
- Je suis le Maaaaaitre absooolu ! Je prends donc la main.
- Très bien David, attention, top ! Personnage de fiction, j'ai été tour à tour interprété par Erol Flynn en petit collant vert et par Kevin Costner dans un beau costume version cuir. Pour vous aider encore un peu plus, j'ajouterais que j'adore la vie sauvage au grand air, que j'ai un joli carquois bourré de flèches dans le dos (ça fait mal !) et que j'ai un chapeau ridicule sur la tête...



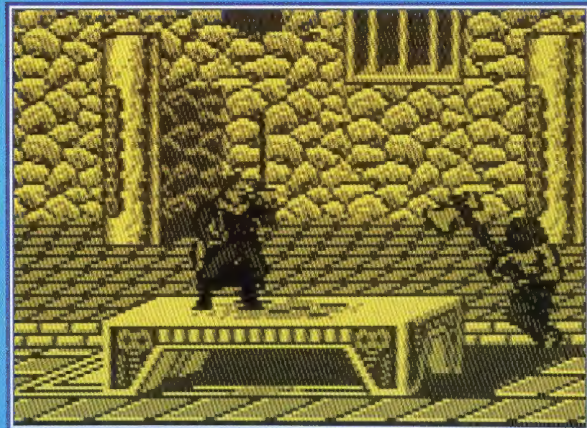
Même si ce n'est pas évident sur la photo, Robin et son adversaire se combattent dans de sombres catacombes. Ce serait trop bête d'y laisser ses os !

- Ha-do-ken ! Robin des Bois, Prince de Voleur, défenseur de la veuve et de l'orphelin. J'ajouterais (comme vous) que c'est un bon petit jeu d'aventure/action sur Gameboy qui retrace les aventures du célèbre justicier de la forêt de Nottingham. Si vous voulez tout savoir, 90% du jeu se déroule en vision aérienne (sauf pour le mode duel), avec la possibilité pour Robin de voir de nombreux personnages rejoindre sa bande pour combattre à ses côtés (comme dans le film quoi !).

- Bien joué cher David. C'est la pleine forme apparemment. Question Vie pratique maintenant. A votre tour Hong Hai. Que décidez-vous ?
- Comme vous l'avez signalé, mon collègue semble être en forme, je lui cède donc la main volontiers...
- Top ! Bénéficiant de trois types de combat différents (normal en vision aérienne, mode duel en vue de côté et mode combat de groupe avec possibilité de passer très facilement d'un personnage à l'autre), j'intègre une gestion des personnages assez



Voici un exemple de combat de groupe : vous manœuvrez chacun de vos personnages tour à tour en utilisant au mieux les caractéristiques de chacun.



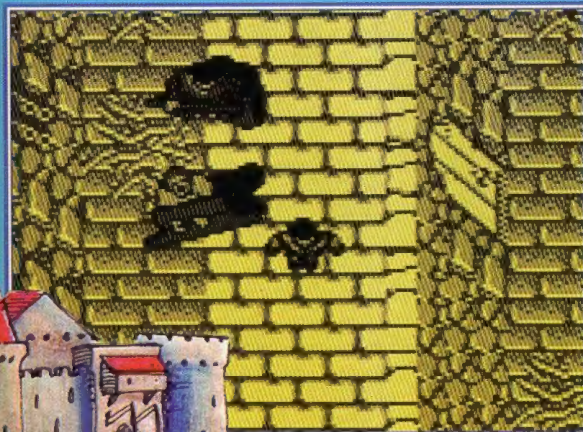
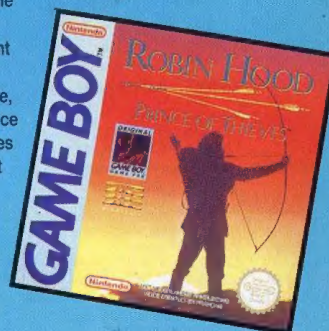
Là, nous sommes en mode duel. Ces combats au corps à corps sont très dangereux... l'issue est souvent fatale, alors prudence !

poussée...

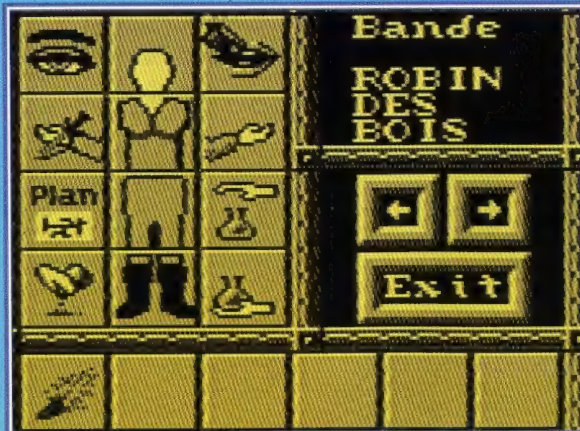
- Streeeeeeet ! Encore et toujours Robin des Bois. Mais je vous signale que vous avez oublié de signaler qu'il n'y a ni sauvegarde, ni "password", ce qui veut dire qu'on est obligé de terminer le jeu en une séance ! Petite précision utile : piles neuves et alcalines fortement conseillées.
- Sonic Boom ! Euh, je voulais dire, tout à fait David. Il fallait signaler ce gros désavantage. Merci à tous les deux pour votre bonne humeur et votre intelligence. Hong Hai, je vous laisse le mot de la fin...
- Euh, Mortal Kombat ?
- Merci Hong hai. N'oubliez pas notre rendez-vous de demain. Notre ami David sera opposé au mastodonte de la réponse facile, Mr Thierry Pierre, secrétaire de rédaction à Banzzaï. Sur ce, bonne chance à vous David ! Quant à

vous, amis téléspectateurs, je vous souhaite une excellente soirée, sur France Télé 3 1/2 bien sûr, et a demain si vous le voulez bien !

Hong Hai.



Robin prend des risques, il n'hésite pas une seconde à se rendre dans la salle de torture du château.



Voici l'écran de gestion des personnages. C'est ici que l'on choisit l'équipement adéquat pour ses différents personnages.

AVENTURE

MINDSCAPE - 1 JOUEUR

Une bonne cartouche Game Boy. L'absence de sauvegarde en fait un jeu très difficile !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	76%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 83%





Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.

Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

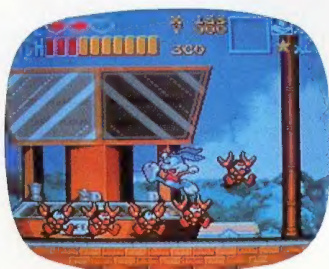
Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés. Le dessin animé n'est pas loin ! 92 %



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System

BANZAI!



KONAMI

La passion des jeux

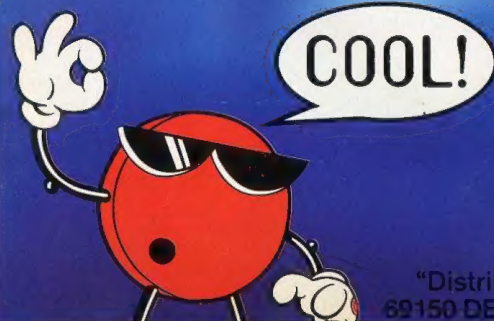
Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, I.P. © 1993. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a

COOL SPOT™

Virgin

SUR SNES
ET BIENTÔT DISPONIBLE
SUR GAME BOY™



"Distribué exclusivement par ECUDIS - 47, chemin des Bruyères
69150 DECINES CHARPIEU - Tél : (16) 72 02 59 00 - Fax : (16) 72 02 59 01"